LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

NUMÉRO 90 • FÉVRIER 1998

www.joystick.fr

joystick NUMÉRO 90 • 38 F

Vos 38 F remboursés pour l'achat de Quake 2 ou de Red Baron II chez Score Games

Voir p.19

À LIRE EN PREMIER

Reportage Diablo 2 Warcraft Adventure Might & Magic VI...

NON, LISEZ ÇA

Bêta-version Starcraft

NON, ÇA DÉCIDÉMENT

Ultim@te Race

PLUTOT ÇA D'ABORD

Dossier émulateurs

METTEZ UNE 2 CV DANS VOTRE FORMULE 1 !



NUMÉRO 90 • FÉVRIER 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

REPORTAGE DIABLO 2 • MIGHT & MAGIC VI • DOSSIER ÉMULATEURS • À LIRE
FÉVRIER 1998 • 38 F
90
joystick

23.19
j'ai été touché à l'épaule, je perds beaucoup de sang. Je ne survivrai sûrement pas très longtemps. J'entends du bruit, ils reviennent, ils me traquent...

«Marrant et sanglant»
Joystick





QUAKE II™


Une Intelligence Artificielle Supérieure.

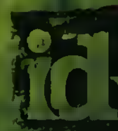

Des environnements interactifs en intérieur et extérieur.


Des dommages spécifiques sur vos ennemis.


Des niveaux organisés en missions complexes.

En réseau jusqu'à 32 joueurs.
Bientôt sur CD-Rom PC Windows 95/NT.

ACTIVISION.



Sommaire

JOYSTICK 90 • FEVRIER 1998

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS





44 Patches Flight Simulator 98. Un concorde, un X-Wing, une moto des neiges, un King Air 200, un Baron 58, un tableau de bord de 737... Le colonel Moulinex fait le point sur tous les patches et add-ons qui fleurissent pour le très versatile Flight Sim 98.

50 Utilitaires. Petit tour d'horizon des nombreux utilitaires qui gravitent autour de la conception des jeux vidéo et autres CD-Rom multimédia. Comment créer l'interface d'un CD-Rom ? Comment éditer des fichiers sons, calculer des animations en 3D ? Facile, coco, il suffit d'utiliser le bon logiciel ou le shareware ad hoc.



54 Émulateurs. Aux premiers temps de la micro, les jeux vidéo couinaient maladroitement dans le haut-parleur et avaient des pixels plein la bouille. Aujourd'hui, grâce aux émulateurs, nostalgiques et curieux en tout genre ne peuvent s'empêcher de jeter un œil attendri sur l'origine de leur passion.



60 Reportage Diablo 2. Comment un jeu pétri de défauts – trop sombre, trop répétitif, trop bourrin, trop lent, pas assez interactif – a pu se vendre à un million d'exemplaires ? Drôle de question. En tout cas, ne comptez pas trouver la réponse dans ce reportage puisqu'on vous dit tout sur la suite, Diablo 2.



68 Reportage Might & Magic VI. Les temps sont durs pour les fans de jeux de rôles. Depuis Daggerfall, pas grand-chose à se mettre sous la dent (Lands of Lore 2, un jeu de rôles ? Vous plaisantez !). Du coup, quand New World Computing annonce M&M VI, on lui arrache des photos d'écran et on le presse de questions.

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linus, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Christophe Gourdin, Catherine Branchut, Marie Hédon, Joseba Urruela et Hervé Drouadène
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon
Correctrice : Michèle Jeanjean
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Geise)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geoffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 41 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE. Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BROCARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Ultimate Race © Kalisto
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gona

DIFFUSION CONTROLE
OJD

sommaire

Pour tout vous dire, on est super content. Le dernier CD vous a visiblement super plu et vu les super heures que l'on a super passé à le super faire, c'est super encourageant. Pour février, l'interface est, comment dirais-je,... très techno ! Des musiques de l'ami Iansolo, des graphs bien flashy de l'ami Bob, une programmation talentueuse de l'ami Gana, et hop, le tour est joué. OK, on a un peu péri notre race, mais qu'importe, le résultat est là : un beau CD bourré de trucs à la cool. Les démos tout d'abord, avec deux exclus d'enfer : Ultim@te Race, le dernier jeu de voitures en date et Dark Omen, la suite de Warhammer jouissant d'un moteur 3D de la mort. Question sharewares et freewares, on continue la série de Jedi Knight et on commence celle de Quake 2. Je vous laisse découvrir le reste tout seul. Enfin, vous avez dû remarquer sur la pochette CD la présence du logo "Windows 95 uniquement". En effet, les démos Windows 3.1 sont quasi inexistantes et les sharewares plutôt inintéressants. Du coup, on a supprimé l'interface Windows 3.1 qui ne servait plus à rien. Je sais, c'est un peu brutal mais si l'on en croit les sondages, vous êtes tous passés par la fenêtre 95. Si ce n'était pas le cas, l'interface Joyliste fonctionne toujours sous Windows 3.1 et vous permettra de continuer à décompresser facilement le peu de sharewares disponibles...

Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 90 et d'un lecteur sextuple vitesse. Attention, si l'interface fonctionne bien avec ces configurations, certaines démos nécessitent un matériel plus puissant.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Pour des raisons d'actualité, le CD-Rom ne contient plus d'interface pour Windows 3.1. En effet, l'intégralité des démos nécessite Windows 95 et il en est de même pour la grande majorité des sharewares. Vous pouvez toutefois lancer JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD pour accéder aux sharewares et autres programmes pour Windows 3.1 et DOS.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches, puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrer sous DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

Depuis le menu principal, cliquez sur le bouton "Quitter". À n'importe quel moment, vous pouvez aussi appuyer sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4.

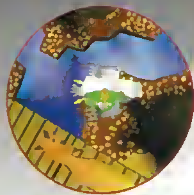
DIRECTX5

La plupart des démos Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page "Sommaire" de l'interface. ATTENTION. La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers sharewares avec l'extension .ZIP doivent être décompressés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique "Pharmacie" de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu.

cd-rom n°90



LES DÉMOS

L'EXCLUSIVITÉ DU MOIS

BALLS OF STEEL

Éditeur : GT Interactive
Système : Windows 95

Il y a bien longtemps que nous n'avions vu un jeu de flipper en 2D. Entre Tilt et l'excellente série des Time Shock d'Empire, GT relance le bon vieux flipper à scrolling vertical. Ça fait un peu vieillot, mais c'est toujours plaisant.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier BOSDW.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\BOSDW du CD.

REMARQUE

Nécessite DirectX5

MODE D'EMPLOI

Entrée pour lancer la balle.
Shift droit et gauche pour bouger les flippers.

FROGGER

Éditeur : Hosbro Interactive
Système : Windows 95 + carte 3D en option

Il fallait le faire ! Ressortir le vieux truc de la grenouille qui doit traverser la route, et en 3D accélérée, il fallait oser. Cela dit, ça rappelle de bon vieux souvenirs et on se prend même à la simplicité de la chose. Voici donc l'occasion de retrouver ce célèbre produit.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur FROGGER.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\FROGGER du CD.

DERNIÈRE MINUTE

La démo d'Air Warrior 3 ne se trouve pas dans l'interface (elle nous est parvenue trop tard, alors voilà...). Pour procéder à son installation, veuillez vous reporter aux instructions données dans ces pages.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Alors là, c'est super fastoche : les touches du curseur servent à déplacer la grenouille.

ANDRETTI RACING

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + 3Dfx ou Rivo 128 en option

Un jeu de 'oitures délibérément orienté arcade. En fait, ça rappelle fortement les jeux de Namco en arcade, avec des graphs légèrement vectoriels mais une animation rapide et des parcours incitant à la débauche de vitesse.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur ANDRETTI.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\ANDRETTI\.

MODE D'EMPLOI

Accélérer	A
Freins	Z
Volant	Curseurs gauche et droit
Vue extérieur	V
Vue g/d	G/J
Vue arrière	H
Boîte de vitesse	W/Q
Pause	P

Dans les stands

Modifier les choix	Haut et Bas
Pneus et essence	Entrée
+/- ailerons	Haut et Bas

F-22 RAPTOR

Éditeur : Novologic
Système : Windows 95

Ce simulateur n'utilise pas de carte 3D, mais fonctionne parfaitement à partir du Pentium 150, ce qui est devenu rare ces temps-ci. Entre simulation et arcade, F-22 Raptor reste un excellent produit qui conviendra à toutes sortes de joueurs. Si les puristes lui reprocheront son manque de réalisme, les missions n'en demeurent pas moins passionnantes.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur F22RAPT.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\F22RAPT du CD.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Touches importantes

Fournit la liste des touches pendant une partie.
Barre d'espace : tir de l'arme sélectionnée.
P : liste des joueurs enrôlés dans une partie multi-joueur. Utilisez les flèches haut et bas pour voir les autres noms.
Shift-T : ouvre une session pour discuter.

Décoller rapidement

Appuyez sur DEL ("Backspace") pour allumer les moteurs et les placer en post-combustion.
Lorsque votre vitesse est de 150 nœuds, tirez sur le Joystick ou appuyez sur la flèche du Bas.
Pressez G pour rentrer le train et les volets. Cela a également pour effet de passer du mode d'atterrissage au mode de combat.
Pressez 0 du clavier (pas du pavé numérique) pour retirer la post-combustion.
En l'air, suivez le repère vert sur le compas HUD. Et puis, butez tout le monde. La touche Entrée permet de revenir à la vie, ça peut servir !



LES DÉMOS

ULTIM@TE RACE

Éditeur : Kalisto
Système : Windows 95 + carte 3D en option

Les jeux de voitures sur PC sont souvent synonyme de simulation. À l'instar de Screamer Rally, Ultim@te Race renoue avec les jeux d'arcade. La démo ne propose qu'un circuit, mais permet de se rendre parfaitement compte de la rapidité de l'animation, pour peu que l'on possède une carte 3D correcte. Notez qu'elle offre la possibilité de jouer à quatre en réseau, le jeu complet offrant quant à lui huit joueurs simultanément. Cette démo comporte encore quelques bugs mineurs, bugs qui seront corrigés dans la version finale.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Dans le répertoire \DATA\DEMOS\ULTRACE du CD, cliquez sur ULTIMATE.EXE. Attention, la démo ne fait que se décompresser, il faudra la lancer manuellement en vous rendant dans le répertoire choisi pour la décompression et en cliquant sur ULTIM@TE RACE PRO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

DARK OMEN

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3D en option

Vous incarnez le commandant Bernhardt, chef de l'infâme armée des mercenaires Grudgebringer. Votre but consiste à protéger la ville de Bogenhafen des attaques des morts-vivants. Bon, c'est pas tout à fait exact mais tout ce que je sais, c'est que ça ne va pas être facile. La démo se limite au village mais, comme vous pourrez le constater, le moteur 3D est extraordinaire. C'est super prenant et la version complète du jeu offre des tonnes d'options et un terrain de jeu immense.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DARKOMEN du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Déploiement des troupes

Pour faire bouger le terrain, maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et bougez la souris dans la direction voulue. Un seul clic du bouton droit permet de recentrer l'écran.
Les touches droite et gauche du curseur permettent de faire tourner le terrain.
Pour zoomer, utilisez les touches haut et bas du curseur.
DEL, End et PageDown permettent de zoomer sur la position de la souris à différentes hauteurs.
F1 pour quitter la démo.
Pendant la phase de déploiement, vous pourrez placer vos troupes partout dans la zone délimitée par les drapeaux blancs. Cliquez avec le bouton gauche sur la bannière de l'unité (sur le panneau en bas à gauche de l'écran) et glissez-la dans la zone de déploiement. Rappelez-vous qu'une fois le déploiement terminé, vous ne pourrez plus bouger les pièces d'artillerie telles que les canons. Pensez donc à les déployer intelligemment dès le départ.
Pour faire changer vos troupes de direction, placez le curseur près de celles-ci et attendez qu'il se transforme en deux petites flèches tournantes. Cliquez alors sur le bouton gauche de la souris et faites tourner vos troupes.
Pour déployer les troupes automatiquement, cliquez sur le bouton en bas à gauche du cercle de commande (le bouton avec un bouclier).
Pour commencer la bataille, pressez la touche Entrée du clavier ou cliquez sur la flèche rouge en haut de l'écran.





Pendant la bataille

Pour bouger une unité, cliquez avec le bouton gauche sur l'unité d'une troupe pour la sélectionner, puis recliquez avec le bouton gauche sur le point de destination.
Pour attaquer une unité ennemie, cliquez avec le bouton gauche sur l'unité d'une troupe pour la sélectionner, puis recliquez avec le bouton gauche sur l'unité ennemie. Le curseur se change en épée.

Le panneau de contrôles

Situé en bas à droite de l'écran, il comprend six icônes.
Trompette : charger.
Flèche : tir de canon ou de projectiles.
Épée cassée : retraite.
Biceps : Hero : cliquez rapidement sur cette icône pour faire augmenter la barre Hero.
Soleil : Magie : cliquez sur cette icône pour ouvrir le menu de la magie. Il contient tous les pouvoirs et autres objets magiques que possèdent vos troupes. Cliquez sur le sort ou l'objet que vous désirez utiliser, puis sur sur l'unité de destination.
Main : Stopper : stoppez l'activité d'une troupe ou d'une unité.

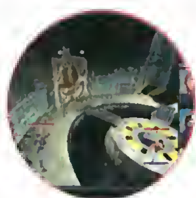
Vous y trouverez également :
La barre Hero : lorsque cette barre entre dans le rouge, vos troupes deviennent plus puissantes en combat au corps à corps.
La bannière : rappelle l'unité sélectionnée.
Composition d'une troupe : nombre d'hommes encore en vie dans l'unité sélectionnée.
Temps : cela représente le temps de chargement des canons entre deux tirs. Le tir est possible lorsque la pendule est jaune.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont diffusés dans leur version complète. Ce système vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, ils vous intéressent. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme, vous vous engagez à le payer via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y...

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps ou de données liée à l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



LES DÉMOS

LORDS OF MAGIC

Éditeur : Sierra
Système : Windows 95

Voici un jeu de stratégie inspiré de l'univers de Tolkien. Attention, j'ai bien dit "inspiré", ce n'est pas Lords of the Rings ! L'ambiance est assez sympa et cette démo en montre suffisamment pour les joueurs intéressés par le genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur LOMDEMO.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\LOMDEMO du CD.

REMARQUES

Nécessite DirectX5. 3Dfx recommandée.

MODE D'EMPLOI

Touche F1 — Aide en ligne plus que complète. Ils sont forts, chez Sierra !

UBIK

Éditeur : Cryo
Système : Windows 95

Inspiré d'un roman de Philip K. Dick, Ubik est un jeu de stratégie à la Alone in the Dark. L'ambiance est assez spéciale et on regrettera que le jeu n'exploite pas une éventuelle carte 3D, mais enfin, on ne peut pas tout avoir...

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\UBIK du CD.





REMARQUE

Nécessite la présence de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Toutes les touches sont expliquées dans le programme. Il suffit d'appuyer sur F1.

AIR WARRIOR 3

Éditeur : I-Mogic
Système : Windows 95 + Direct3D

Air Warrior 3 est un simulateur dédié au Net. En clair, il n'a d'intérêt que si vous avez une connexion Internet et une adresse de serveur où se trouvent déjà des pilotes. On peut y jouer à 250 en même temps, ce qui n'est pas négligeable. En revanche, c'est assez moyen graphiquement, même si le soft gère l'accélération 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cette démo ayant été incluse au dernier moment, elle ne se trouve pas dans l'interface du CD. Pour procéder à son installation, veuillez cliquer sur le fichier AW3DEMO.EXE se trouvant à la racine du CD.

REMARQUE

La démo nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Il faut vous reporter aux fichiers textes fournis pour connaître toutes les fonctionnalités du produit. En effet, il existe une multitude de fonctions en rapport direct avec le Net. Sinon, le pilotage est extrêmement simple à la souris.
Bougez la souris pour vous diriger.
Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et bougez d'avant en arrière pour régler les gaz.
Cliquez sur le bouton droit pour tirer.
F : pour sortir ou rentrer les volets.

CART PRECISION RACING

Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95 + Carte 3D en option

Microsoft nous propose un soft d'Indy Car entièrement accéléré 3D. Le problème, c'est qu'après l'excellent F1 Racing, la concurrence paraît avoir du mal à suivre. Si le moteur 3D n'est pas aussi impressionnant que celui du jeu de Formule 1, le son est vraiment superbe. Reste qu'il faut aimer l'Indy, c'est toujours le même problème.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier CART.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\CART du CD.

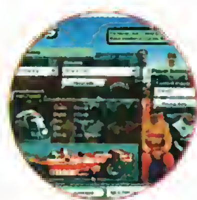
REMARQUE

Nécessite DirectX5.

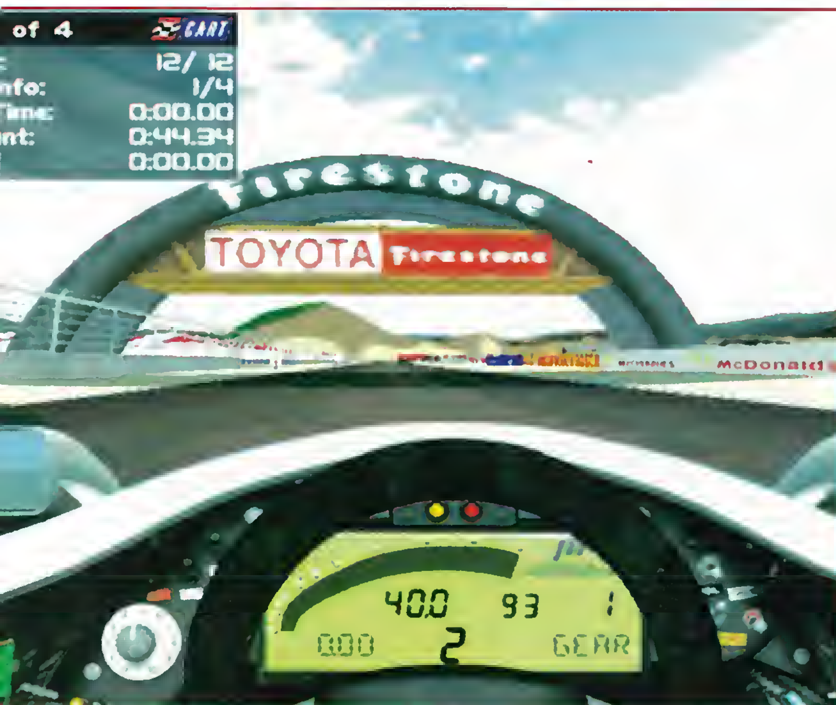
MODE D'EMPLOI

Conduite

Tourner à gauche	Flèche gauche
Tourner à droite	Flèche droite
Passer une vitesse	A
Rétrograder	Z
Accélérer	Flèche Haut
Freiner	Flèche Bas
Reculer	R + Flèche Haut



LES DÉMOS



Vues caméra

Zoom arrière	CTRL+F
Zoom avant	CTRL+H
Réduire la fenêtre d'affichage	[
Agrandir la fenêtre d'affichage	]
Vue arrière	INS
Vue droite	DEL
Vue poursuite	-
Vue poursuite bas	+
Caméra suivante	V
Caméra précédente	SHIFT+V
Voiture suivante	K
Voiture précédente	SHIFT+K
Retourner sur sa voiture	Home
Zoom	+/-
Instruments	D
Instrument Pi	TAB
Carte	M
Change de tableau	O
Picture-in-picture (PIP)	I
Vue PIP & Control Caméra	CTRL + une touche vue ou une touche caméra
Rétroviseur	\
Plein écran/fenêtre	F4

Dans le cockpit

Réglage frein (-)	1
Réglage Frein (+)	2
Fuel (-)	3
Fuel (+)	4
Turbo boost (-)	5
Turbo boost (+)	6
Butée amortisseur (gauche)	7
Butée amortisseur (droit)	8
Barre anti-roulis avant	9
Barre anti-roulis arrière	0

Réalisme

Ouvrir la boîte de dialogue	F3
Dommage on/off	X
HUD on/off	'

Aide à la conduite

Ouvrir la boîte de dialogue	F2
Ligne de trajectoire	F5
Aide à la direction	F6
Vitesse automatique	F7
Anti-dérapage	F8
Puissance/freinage automatique	F9

Contrôle multijoueur

Discuter	T
Envoyer un message	Entrée
Message précédent	,
Message suivant	.

Divers

Aide	F1 (sur la piste)
Sortir de l'aide	ESC
Pause	ESC
Ciel et nuages	CTRL+N
Objet au bord de la piste	CTRL+B
Touche Boss	ALT+N
Touche Boss (en piste)	ESC+ALT+N
Sortir du jeu	ALT+F4
Previous CD track	F11
Next CD track	F12

JACK NICKLAUS GOLF 5

Éditeur : Accolade
Système : Windows 95

Voici un jeu d'arcade qui risque de faire parler de lui. Les effets spéciaux sont extraordinaires et l'action n'a pas l'air en reste. On l'attend avec impatience. Non, je déconne. Je ne l'attends pas avec impatience, c'est toujours sympa un jeu de golf, mais côté effets spéciaux... que dalle. Le graphisme a encore été amélioré et on peut passer en 1600x1200 avec une carte vidéo idoine.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier JNGS.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\JNGS du CD.

REMARQUE

Nécessite DirectX5.

MODE D'EMPLOI

C'est entièrement à la souris, donc pas de problème !

SID MEIER'S GETTYSBURG

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95

Le père Meier a encore frappé avec cette fois-ci un wargame. Vous êtes en pleine guerre de Sécession et c'est le bordel ! Vous devez mener vos troupes jusqu'à la victoire mais ce n'est pas gagné (si j'ose dire). Sid Meier signe là un produit intéressant et fort bien pensé.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SMGDEMO.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\SMGDEMO du CD.

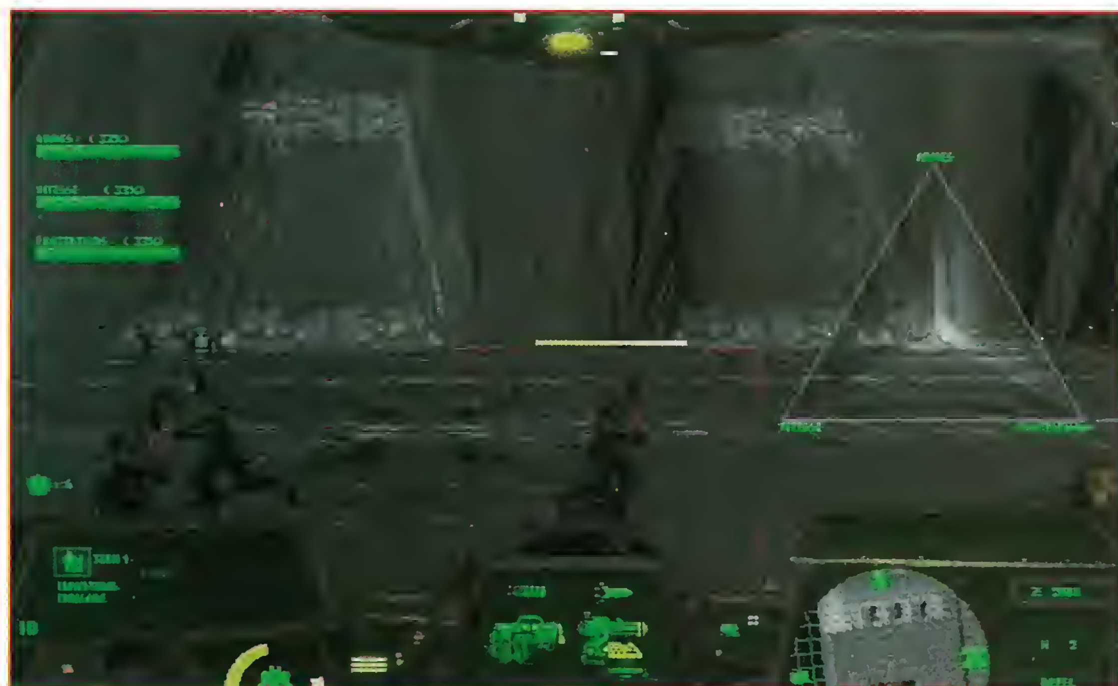
REMARQUE

Nécessite DirectX5.





LES DÉMOS



MODE D'EMPLOI

Commandes générales

Sélectionner un régiment, une batterie... Cliquez dessus avec le bouton gauche.
Sélectionner un régiment sans son commandant. Cliquez en appuyant sur SHIFT.
Sélectionner un commandant sans son régiment. Cliquez en maintenant CTRL.
Recentrer la carte sur le curseur. Utilisez le bouton droit de la souris.
Faire scroller la carte. Placez le curseur de la souris aux bords de la carte.

RACCOURCIS CLAVIER

Commandes des régiments

Formation en colonne	C
En ligne	L
Skirmishers	S
A droite	PgUp
A Gauche	Home
A propos de l'objet	^
Avancer	A
Charger	!
Maintenir position	H
Dédoublement rapide	Q
Attack	*
Fall Back	F
Retraite	R
Volley	V
Arrêter	Barre d'espace
Se détacher de la brigade	SHIFT-X
Line of Sight	?
Ne pas s'arrêter	G (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)
Oblique	O (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)

Commandes Brigade

Formation de bataille	B
Double ligne	D
Skirmish	S
Manœuvrer	M
Route	R
A droite	PgUp
A gauche	Home
About Face	^
A propos de l'objet	^
Avancer	A
Regrouper les régiment	SHIFT-X
Line of Sight	?
Arrêter Commandement/Brigade	Barre d'espace
Rallier les troupes	SHIFT-R
Dédoublement rapide	Q (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)
Ne pas s'arrêter	G (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)
Oblique	O (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)
Refuser la ligne gauche ou droite	< ou >

Commandes des batteries.

Accrocher à l'avant-train	C
Décrocher	L
A droite	PgUp
A gauche	Home
A propos de l'objet	^
Ligne de vue	?
Fall Back Firing	F
Retraite	R
S'arrêter	Barre d'espace
Oblique	O (pendant que l'on glisse en objet ou que l'on bouge)

Carte et contrôles globales

Zoom in	Z
Un-zoom	X
Centrer la carte sur le curseur	SHIFT-C
Pause	P
Accélérer le jeu	+
Ralentir le jeu	-
Sortir du scénario	ESC
Charger un scénario	SHIFT-L
Sauver un scénario	SHIFT-S
Regarder le régiment suivant	TAB
Vue globale de la carte	F1
Trouver un combat	F2
Trouver un objectif plus important	F3
Trouver le dernier point important	F4
Créer une vue utilisateur	SHIFT-F2 à SHIFT-F4
Rappeler une vue utilisateur	F2 à F4
Supprimer les maisons et les arbres	J
Intelligence artificielle ennemie	K.

Ecrans de rapport

Scénario status	F5
Ordres de bataille	F6
Messages	F7
Sommaire des batailles	F8
Options	F10

UPRISING

Éditeur : Cyclone
Système : Windows 95 + 3Dfx obligatoire

La pulpeuse Lara reprend du service, euh... et en plus, elle s'est acheté un tank.. Oui, je sais, c'est bien cool. Un chouette jeu de blindés à chenilles, quoi. Ne nous remerciez pas, c'est bien normal.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier UPRISING.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\UPRISING.

REMARQUE

Nécessite DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Flèches du curseur pour vous déplacer.
Souris pour diriger la tourelle.
Bouton gauche de la souris — Première arme.
Bouton droit — Seconde arme.

F1	Déployer l'infanterie (il faut une usine).
F2	Déployer le tank (il faut une usine)
F3	Déployer le canon AAV (il faut une usine)
F4	Déployer le bombardier (il faut une usine)
F5	Déployer la tourelle (uniquement près d'une citadelle)
F6	Déployer un site SAM (uniquement près d'une citadelle)
F7	Killer satellite strike (il faut une usine)
F9	Appel dans une citadelle
F11	HUD
0	Carte Satellite
Backspace	Rappeler les unités déployées (les unités doivent être sélectionnées)
Entrée	Menu des secondes armes
Shift	Menu de déploiement des unités
F	Fixes Wraith

LES ESSENTIELS DE CE CD

PHARMACIE.
Cette rubrique contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\. Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

SHAREWARES.
Cette rubrique regroupe les sharewares, programmes lecteurs, musiques MODS, demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!! Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, WIN31, DOS, PATCHES et CARTES 3D.
La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.
La liste des patches et autres programmes se trouve à l'intérieur de la pochette CD.

DIRECTX5.
Ce programme est indispensable pour les jeux sous Win95 (\DATA\DIRECTX5\DXSETUP.EXE).

Courrier

Fastoche, interactif et multimédia, c'est la poste. Joystick, Courrier des lecteurs, c'est 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Petit récapitulatif des règles du jeu : ne joignez pas d'enveloppe de réexpédition, nous ne faisons pas de réponses personnalisées (pas le temps). N'oubliez pas de laisser votre nom sur la lettre (et non sur l'enveloppe, qui est perdue à tous les coups). Nous ne fournissons pas les coordonnées des lecteurs publiés. Nous ne fournissons ni soluces, ni astuces, ni matos. Inutile de nous envoyer votre config suivie de : "... et si elle plante que dois-je faire ?" ou de : "... me suis-je fais rouler ?". Alors à bientôt dans ces colonnes, monsieur pomme de terre

Il en est

Je fais partie des gens qui pensent avoir un scénario de jeu. L'idée est inédite. Puis-je raisonnablement espérer la vendre ? Est-ce une pratique courante ? Sous quelle forme dois-je la présenter ? Document papier ? Démo ?... Bref, que me conseillez-vous ?

Eric Llorca, 01600 Trevous

Bienvenue au club. Ici aussi, on a chacun une petite idée qui trottine dans nos têtes. Mais pas facile de sauter le pas, de s'y mettre sérieusement. C'est un gros boulot, et plus votre projet sera avancé, meilleures seront vos chances de le vendre : une simple idée, même excellente, ne vaut malheureusement rien. C'est du vent, ça ne peut ni se négocier ni se déposer. Il vous faudra donc avant toutes choses rédiger un scénario aussi détaillé que possible, puis le déposer. Il n'existe pas de manière institutionnelle de rédiger un jeu : ils sont trop différents les uns des autres. Par contre, si vous y mettez les formes, les développeurs devraient mettre à votre disposition des exemples de scénarios, de storyboards et prodiguer quelques précieux conseils qui vous feront gagner du temps et esquiver les erreurs de débutants. Pour protéger votre scénario, deux possibilités s'offrent à vous : soit, comme les professionnels, le déposer dans une société qui mettra en plus à votre disposition un service juridique, par exemple la SCAM (Société civile des auteurs multimédia) à Paris, et prendra en charge les procédures juridiques en cas de litige. L'autre solution est de vous envoyer votre scénario à vous-même sous pli scellé et en recommandé. Le cachet de la poste faisant foi, votre création est légalement protégée pour une somme dérisoire. Par contre, en cas de pépin, à vous de faire valoir vos droits avec vos propres ressources. Reste à vendre votre scénario en démarchant éditeurs et développeurs. Je n'ai là aucun conseil à donner. Il est arrivé que, de cette manière, des projets séduisent et soient achetés, mais c'est très loin d'être la pratique la plus courante. Quant à présenter une démo, c'est un monstrueux investissement de temps et d'argent, surtout si ce que vous voulez vendre est un scénario et non un jeu fini. Appuyez plutôt votre projet de dessins de personnages, de l'interface, de storyboards, etc. Bonne chance, y a du taf, mais aussi des places à prendre.

Cohabitation

J'ai un disque dur de 4 gigas, partitionné en deux fois 2 gigas. Est-il possible, par exemple, d'avoir Windows95 sur mon disque C et Windows NT sur le D ? Si oui, comment faire et cela pose-t-il des problèmes ?
Florent Lago

Absolument aucun problème, Windows NT et 95 cohabitent parfaitement. Installez d'abord Win 95 puis, à l'installation de NT, le programme vous proposera de créer un boot. À partir de là, à chaque démarrage, vous aurez le choix entre les deux systèmes d'exploitation.

Non, ça craint pas

Pour Ultima Online, ça craint de laisser son numéro de carte bleue sur le Net. Même envoyer un e-mail avec le numéro craint, non ? Comment a fait patate ? Via e-mail ou direct sur le Net ?

Le chevelu au pseudo qui craint

Vaste problème. De la même manière que pour n'importe quelle vente par téléphone ou minitel, il est possible de payer par Internet en donnant le numéro inscrit sur sa carte bancaire ainsi que sa date d'expiration. Les problèmes que pose ce moyen de paiement sont effrayants : en théorie, la société qui encaisse votre argent pourrait débiter n'importe quelle somme, puisque le contrat est virtuel et qu'elle seule en possède une copie. Quelqu'un pourrait aussi pirater votre numéro et l'utiliser à loisir. Depuis que le protocole SSL est utilisé pour "sécuriser" les transactions via le Net, la question du piratage a été en grande partie écartée. Décoder un numéro de carte reste possible, mais demande des connaissances approfondies du cryptage de données. Pour la petite histoire, un concours avait été ouvert lors du lancement de ce système. Un étudiant était finalement parvenu à décoder un numéro de carte, mais en utilisant l'intégralité de la puissance de calcul de toute son université pendant trois jours. Dans les faits, le risque de piratage est donc dérisoire. Et même si piratage il y a, vos recours légaux sont exactement les mêmes que dans n'importe quelle utilisation frauduleuse de votre numéro de carte (hors code secret). Le possesseur de carte floué est toujours présupposé de bonne foi et sera recrédité de la somme débitée. Il peut cependant y avoir enquête, ou procès de la part de la société qui avait encaissé la somme. De toutes les façons, comme beaucoup de gens ne font pas encore confiance à ce mode de paiement, les sites sur lesquels il est possible d'acheter via Internet, proposent généralement un numéro de fax par lequel il est aussi possible d'effectuer ses commandes. En conclusion, avant d'effectuer votre transaction, vérifiez bien que le site est sécurisé, utilisez les derniers browsers (IE4 ou Nescape 4) et, surtout, surveillez les sommes qui seront débitées. Pour finalement répondre à ta question, Electronic Arts propose aussi de payer par téléphone et par fax (les deux numéros sont sur le site de "registration").

Raquer, raquer plus ou raquer deux fois ?

J'ai une question à 2 balles : une question à 15 000 balles même : la montagne de fric nécessaire pour exprimer ma passion ludique pendant allez, deux ans. Pourquoi, dites, pourquoi ne pas m'acheter une de ces consoles magiques qui offrent des jeux toujours aussi impressionnants, intéressants, novateurs, etc. (et fluides !), même plusieurs années après leur naissance, et qui, elles, sont exploitées à fond ? Je veux parler de la PlayStation et de la N64. Je crois qu'obliger les développeurs à exploiter à fond une machine les pousse à la créativité. Quel est votre avis ? Sur PC, n'a-t-on a pas trop tendance à exploiter les dernières caractéristiques des dernières bécanes, pour offrir des jeux d'une qualité graphique toujours exceptionnelle, au dépend du plaisir ludique, qui est ailleurs ? Il y a un choix à faire, choisissez votre camp.

Un traître

La question est bien posée ; c'est effectivement un choix à 15 000 balles, tandis qu'une console n'en coûte pas 1 000. Mais consoles et PC se partagent pourtant le marché. Il y a forcément une raison. Si ça n'était pas le cas, un seul des deux formats perdurerait aux dépens de l'autre. Sur chaque CD PlayStation ou cartouche N64, Sony et Nintendo prélèvent une commission très importante (d'où le prix très bas de leurs engins, vendus prix coûtant, leur source de revenu étant ces royalties prélevées sur les jeux). Pour être rentable, un jeu console doit donc se vendre à un très grand nombre d'exemplaires, sinon, c'est la catastrophe pour l'éditeur. C'est pour cela qu'on dit de la console qu'elle a une vocation grand public. Observez la ludothèque PlayStation par exemple : des jeux de baston, des courses de voiture, des jeux de foot, des jeux de plates-formes, des jeux de puzzle. Quand on s'écarte de ces grandes familles, il s'agit dans la majorité des cas de reconversions de très grands succès PC, reconversions ponctuelles, encaissant une ou deux années de retard. Quels jeux d'aventures propose-t-on sur PlayStation ou N64 ? Quels jeux de stratégie ? Quels simulateurs de vol ? Quels jeux de rôles ? Comment comparer Final Fantasy VII à Daggerfall ? Total Annihilation à C&C version PlayStation ? Quels jeux de baston PC arrive à la cheville, ne serait-ce que du vieux Street Fighter 16 bits sur Super Nintendo ? Preuve que les deux formats sont complémentaires : presque la

PAS D'ARMES

PAS DE TENUE DE COMBAT

PAS D'EQUIPIERS

PAS DE MUSCLES

ET POURTANT, IL EST LEUR SEUL ESPOIR



CROIS EN MOI

PC Jeux : 90%	PC Team : 93%	PC Mag Loisirs : 16/20
PC Player : très bon	Joystick : 85%	Génération 4 : Hit ★★★★





3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux



ODDWORLD INHABITANTS



*2,23 F/mn.

moitié des possesseurs de PC ont en plus une console. Ils ont choisi. Ils ont raqué, deux fois.

Merci qui ?

Ayant récemment fait moderniser mon ordi à grands coups de K6 200, CD-Rom 24X, etc. (faut dire qu'avant, grâce au dieu tout puissant de la course à l'armement, j'étais drôlement "has-been" avec mon DX2), ma belle et puissante 3Dfx me fait le coup de ne pas vouloir monter en 800x600. Je contacte donc mon revendeur qui me confirme que la résolution maxi de la 3Dfx n'est que de 640x480.

Très étrange, me dis-je... je sais que je souffre de myopie, mais pas au point de me gourrer en lisant un test (d'autant que j'avais mes lunettes) : Flight Sim 98 est bien censé tourner en 800x600 sous 3Dfx. Idem pour Jedi Knight et bien d'autres ! Pourtant les démos de Turok, Jedi Knight et NHL Powerplay 98 m'envoient balader quand je leur demande, presque suppliant, de monter jusqu'à cette résolution.

Si, la 3Dfx peut monter en 800x600, mais votre revendeur ne vous a pas menti. Je m'explique : les jeux que vous citez passent par DirectX5 et non pas par les drivers 3Dfx pour passer en 800x600. Or DirectX5 utilise des formats de compression des textures qui rendent possibles (note SR : impossibles ?) les résolutions supérieures à 640x480. Tiens, pour une fois, merci Billou. Ce qui nous amène, comme le monde est bien fait, à la lettre suivante :

Erdjias !*

Je voudrais encourager Sun contre ce Malatya de Microsoft qui se permet de faire des Gaziantep seulement parce qu'il a le monopole. Moi, j'ai résisté à acheter Diyarbakir 95, mais je serai obligé d'acheter Diyarbakir 98, parce que j'ai l'air con de ne pouvoir jouer aux bons jeux. Tu me diras, je ne peux jouer à rien avec mon Bug Inside cadencé à 75 MHz. Intel, c'est des Kayseri aussi : ils s'amusent à mettre des bugs dans leurs Malatya de CPU : peut-être qu'ils trouvent ça marrant, de voir des cons comme nous acheter leurs Erdjias. Remarque, ils sont dans la Erdjias et c'est bien fait pour leur gueule. Et vous, tout le temps à gueuler contre Intel et à dire vive AMD et Cyrix, vous achetez quoi ? Des Bugs Inside Pentium II ? Vous allez dire : "il est dans l'âge con" (comme le dit ma prof de bio, que j'Izmit au passage). Alors Erdjias à tous ces constructeurs et programmeurs véreux.

Momo le grelot

* NDLR: Dans le but de ne pas heurter les âmes sensibles, les insultes hautes en couleurs contenues dans cette lettre ont volontairement été remplacées par des noms de villes turques. Que nos amis turcs ne se braquent pas, l'idée, innocente, m'a été inspirée l'ors d'un voyage dans leur beau pays.

C'est un débat dépassé. J'imagine que vous avez écrit cette lettre sous le coup de la juste colère due à un plantage de votre PC faisant suite à une mauvaise note en biologie. Nous avons, nous aussi, fait beaucoup de reproches à Microsoft et aux cours de bio. C'était aux débuts de Windows 95. Aujourd'hui, ils auront mis le temps, mais il est indéniable que ça marche, que c'est un notable progrès par rapport à Windows 3.1. À condition de ne pas sortir de son domaine de compétence, on peut utiliser Windows 95 sans courir à la catastrophe. Windows 95 n'est pas le seul OS du marché. Vous évoquez d'ailleurs Java OS de Sun. Si Windows 95 vous pose des problèmes, il serait bien étonnant que Java OS vous soit tout indiqué. Il s'agit d'un Operating System destiné aux applications professionnelles. Idem pour Linux, extrêmement stable, mais inaccessible aux débutants. Si Intel ne partait pas tête en avant dans la course aux mégahertz, croyez bien qu'un autre le ferait à sa place. C'est une évolution technologique demandée par le marché et pas simplement créée par les constructeurs. Croyez bien qu'Intel et Microsoft se croquent les dents à chaque bug, et que si AMD et Cyrix cassent les prix, c'est dans le but d'attaquer le leadership d'Intel. Ne soyez pas naïf, n'allez pas chercher d'humanisme dans une stratégie marketing. Quant à la situation de monopole de Microsoft, c'est effectivement une monstruosité, qu'ils risquent bien de payer au prix fort. Remarquez cependant que, pour la première fois dans l'histoire de l'informatique, on évoque des projets de plate-forme universelle. Billou y est pour quelque chose. Donc, Erdjias.

Tout là-bas, là-bas, la France

Salut à vous, bande de marauds. Je vous écris pour vous faire part de mon indignation. J'en ai assez d'être délaissé par les bouquins de jeux vidéo parce que je suis à la Réunion. Un abonnement par-ci, une offre promotionnelle par-là, et toujours cette phrase en dessous : OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT. (c.f. n° 88 pour l'offre avec Terminator Futur Shock). Ce serait cool que les outremeriens soient considérés comme des lecteurs à part entière, c'est tout.

Guizmo

Je vous épargnerai le topo sur le surcoût aberrant que représente l'envoi d'un jeu gratuit dans les DOM-TOM à une telle échelle. Je vous poserai une simple question : pourquoi ne pas avoir fait envoyer le jeu chez quelqu'un que vous connaissiez en France, pour qu'il vous l'envoie à son tour ? Même si vous ne connaissez personne habitant l'Hexagone, il doit bien y avoir quelqu'un dans votre entourage dont c'est le cas.

Soviet Technology

Pourriez-vous m'indiquer le nom du programme pour PC permettant de relier mon Action Replay à mon ordinateur pour rechercher les codes des jeux moi-même.

L'Action Replay est une technologie lourde et dépassée. On utilise plutôt aujourd'hui des éditeurs hexadécimaux, HexEdit par exemple, qui n'exigent pas d'extension Hardware. Si vous tenez tout de même à utiliser une Action Replay, et si vous avez accès à Internet, vous pourrez télécharger la dernière version du programme, Action Replay Software version 4.8, à l'adresse suivante : www.datel.co.uk/pc.htm

J'vois p'us rien

Il y a deux ou trois trucs qui me chiffonnent. Premièrement, j'aurais voulu connaître la différence entre un boîtier ou une carte mère ATX et un "non ATX" ? La différence de prix est-elle justifiée ou est-ce simplement une grosse arnaque ? Deuxièmement, je sais qu'on peut adapter un écran télé à son PC à la place d'un moniteur. Seulement il faut un boîtier permettant l'affichage sur cette télé. Alors, ok, mais à ce moment-là, on pourrait acheter un écran 21.5 pouces (télé 55 cm à environ 1 700 F) + le boîtier (environ 1 300 F) à un prix de 3 000 balles défiant toutes concurrence, ce qui me paraît trop facile. Cependant, la qualité n'étant pas à négliger, est-ce qu'une télé a un pitch supérieur à 0.28, et est-ce que la résolution ne sera pas moins bonne sur une télé ?

Non, l'ATX n'est pas une "grosse arnaque", et c'est tant mieux, puisque c'est le prochain standard PC. D'ici un an, toutes les cartes, tous les boîtiers seront ATX. Dans une carte mère ATX, les ports souris, clavier, série, parallèles et USB sont intégrés à la carte (et non au boîtier comme c'était le cas avant). Ceci permet, entre autres, d'éteindre son PC d'une manière"soft", à partir de l'OS, comme c'est le cas depuis longtemps sur Macintosh.

Pour ce qui est d'utiliser une télévision en guise de moniteur, sachez qu'un écran de télévision supporte une définition de 768x576. Vous pourrez donc monter, grâce à ce boîtier, jusqu'à une définition de 800x600, mais au prix d'un scintillement désagréable, qui fatigue les yeux. Qui plus est, la fréquence d'une télévision est de 60 Hz. En utilisant une 3Dfx par exemple, vos jeux risquent de sauter. Enfin, le pitch désigne la taille des pixels affichés par un moniteur. Les pitchs des télévisions sont très inférieurs à ceux des moniteurs, exceptés certains modèles haute définition (et hors de prix). Un téléviseur peut donc être utilisé en plus du moniteur, mais pas en prendre la place. L'argent économisé de cette manière risque fort de partir en frais d'ophtalmo.

Plus vite, plus vite, plus vite

J'ai acheté récemment un K6 233MMX et une carte mère VX pro. Je désire l'overclocker à 250 MHz mais j'aimerais savoir s'il y a des risques.

Stéphane Lapierre, Gonnehem

Ça ne fait pas de mal de le rappeler une nouvelle fois brièvement : overclocker un processeur, si c'est fait proprement, ne présente absolument aucun risque. Le pire qui puisse arriver est de voir votre PC planter. Soit en refusant catégoriquement de démarrer, soit en crashant de temps en temps. Le résultat étant assez imprévisible. Si ça plante, reconfigurez votre processeur comme il l'était avant votre manipulation et tout rentrera dans l'ordre. N'oubliez pas qu'un processeur overclocker chauffe plus. Il faut généralement changer le ventilateur de la puce pour un modèle plus puissant. La manipulation pour overclocker un processeur est régulièrement expliquée dans la rubrique "C'est le Delco".

Après Dune, Cryo Interactive présente une nouvelle adaptation d'un chef d'œuvre de la science fiction :

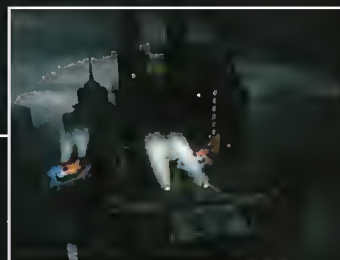




15 missions.

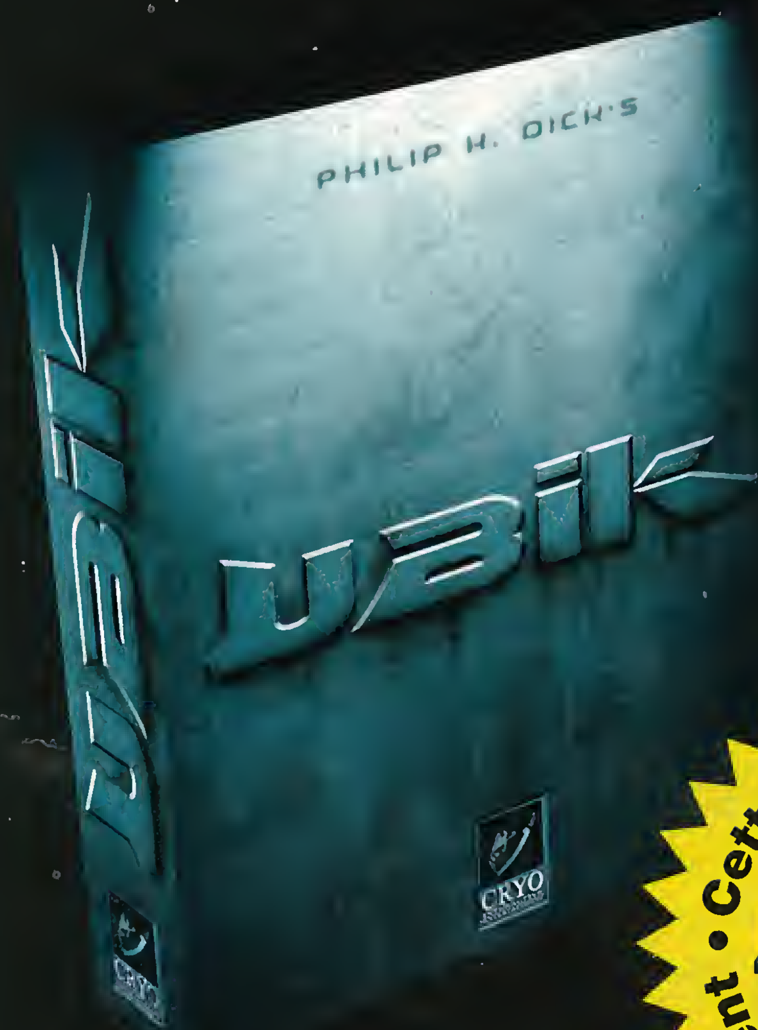
60 armes.

48 pouvoirs psychiques.













3 CD-Rom PC



distribué par



WWW. cryo-interactive.com • Cryo Interactive Entertainment • 24 rue Marc Seguin • 75018 Paris

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Ben le moins qu'on puisse dire, c'est que ça ne se bouscule pas au portillon ce mois-ci. Les éditeurs se remettent de leur gueule de bois de Noël sûrement. Tenez, c'est pas compliqué, le numéro que vous tenez entre les mains est une véritable arnaque. C'est pour ça qu'on le met sous plastique, d'ailleurs. Remarquez, on aurait pu ne mettre que des pages blanches. Je plaisannnnnnte. Pfft, on ne peut plus plaisanter, c'est incroyable ça. En plus, faut que je fasse attention parce qu'à la suite de mon édito précédent, j'ai eu plein de lettres de lecteurs me disant que "mais si, on les lit, les éditos". Alors vous pensez bien que je ne vais pas vous refaire le coup du mois dernier et remplir cette colonne de truretyretyreytreyt et de à"!(à"!(à!"(àç"(àç!'(ç. Ça ne serait pas sympa de faire ça, le coup des 73873273283732 ou des BXVCBVCX trop souvent. Remarquez, c'est vrai qu'il n'y a pas beaucoup de jeux ce mois-ci. Du coup, on en profite pour faire quelques essais. Dites-nous ce que vous pensez de notre dossier sur les émulateurs ou de notre nouvelle rubrique sur les utilitaires utiles. Et prenez des forces parce que dès le mois prochain, ça repart joyeusement.

Cyrille Baron

Sybex sinon rien !

On ne s'attendait vraiment pas à ce que ça nous tombe dessus un jour, du moins pas avant des années. Depuis l'existence du papier, la maison d'édition Sybex écrivait des livres sur l'informatique à toutes les sauces. Il y a aussi quelque temps qu'ils s'étaient mis à éditer des Educatels et des petits packs d'utilitaires comme "Mille et une cartes de visite en forme de nouille" ou "Photocopiez votre poney grâce à votre PC". Seulement voilà, ce mois-ci, rien. Pas de bouquins de Sybex dans le bac, aucune nouvelle de l'Airbus chargé du transit d'ouvrages mensuels entre leur siège social et notre rédaction, aucune nouvelle on vous dit, rien. Alors bon, reviens Sybex, tu nous manques !

Ultima 9

Tiens, des nouvelles d'Ultima 9. Le nouveau responsable d'"Ascension" n'est autre que Ed Del Castillo, qui a connu de sacrées heures de gloire comme chef de projet de Command & Conquer et de Red Alert. Aux dernières nouvelles, Richard Garriot aurait un peu lâché la bride à Castillo en l'autorisant à utiliser une caméra suivant le personnage, assez semblable à celle de Tomb Raider, principe qu'il exècre tout particulièrement.

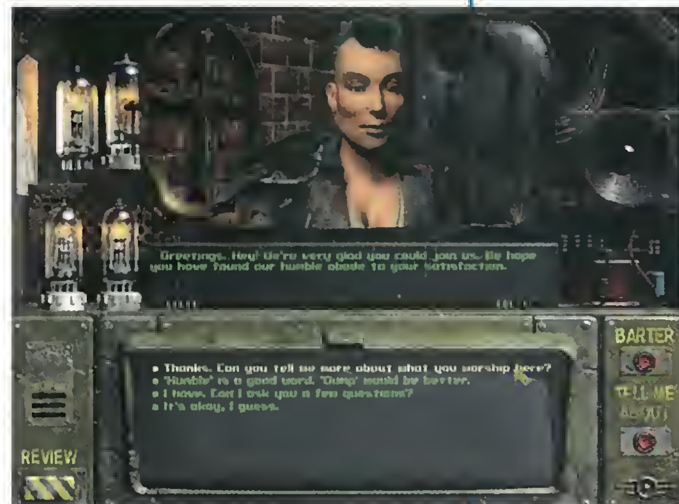
Unreal 1 Quake 2

GT Interactive nous fait encore un peu baver en montrant les derniers screenshots d'Unreal qui est encore repoussé à la fin février. On l'avait vu il y a six mois, il était pour ainsi dire fini. Qu'attendent-ils pour le lancer ? Probablement que l'effet Quake 2 se dissipe un peu.
(www.unreal.com)

www.legal.tropsuper legal/oncroitrever.com

Tiens, juste pour rire, je lance sur Altavista une recherche sur le mot "warez", qui signifie "programme pirate" : 19 763 réponses. Du coup, je ne me souviens plus très bien qui avait juré que, sur le Net, on ne trouverait plus rien d'illégal : Mitterrand, Bill Clinton ou Rika Zaraï ? Allez, hop, juste pour le fun, je vais me faire une dernière recherche sur "pédaphilia" : 37 068 réponses, dont l'inmanquable "celebrity pussy naked celebrities cyberporn sex jpges pedaphilia lesbian sex x". C'est trop cool de vivre dans un monde cyber-censuré. www.altavista.com, du suspense, de l'amour, de la haine, et des tas d'autres de trucs super légaux aussi.





COUPURE

Aux dernières nouvelles, on ne sait toujours pas si on trouvera encore une publicité d'un quelconque jeu de Star Trek sur le CD de Fallout édité par Interplay. Un groupe de prières a été constitué à la rédaction Joystick pour tenter d'empêcher cela par l'invocation divine.Enfin nous, voilà ce qu'on s'est dit, à titre préventif, car il vaut mieux éviter de mélanger les serviettes et les serpillières aux oreilles taillées en pointe.

BILL 98

Cela faisait partie des accords passés entre Apple et Microsoft. Office 98 a été présenté lors de la dernière MacWorld Expo. Cette version possède les mêmes caractéristiques qu'Office 97 pour Windows, mais avec des fonctionnalités et une interface "Mac Friendly", comme on dit dans ces cas-là. Ça va nous changer des versions précédentes...Dans la foulée, Internet Explorer 4 est maintenant disponible sur Mac. Le logiciel est fourni avec Outlook Express (le client e-mail de Microsoft), NetShow et Personal Web Server 4.0. IE4 pour Mac est disponible sur le site Microsoft à l'adresse suivante : http://www.microsoft.com/ie/ie40/download/mac.htm

ChaudChaudChaud

En attendant de pouvoir acheter le feu, Microsoft lance l'opération Fahrenheit. Non, non, rassurez-vous, Billou ne prépare pas un autodafé, mais plus simplement une alliance stratégique avec Silicon Graphics. En pratique, les utilisateurs de stations devraient donc voir débouler d'ici peu des tonnes d'API pour Irix, l'Unix des Silicon Graphics. But de la manœuvre : intégrer DirectX à OpenGL et, comme un malheur n'arrive jamais seul (regardez les Spices Girls...), tout ce petit monde devrait se retrouver sur Windows NT. Remarquez, si l'alliance se fait au détriment de personne, et si l'on peut vraiment bénéficier au final d'un DirectGL compatible OpenX, ça devrait être assez sympa. Mais, allez savoir pourquoi, je trouve ça aussi inquiétant que l'acquisition de la technologie Alpha par Intel. Tenez, c'est comme si un grand groupe pétrolier rachetait un brevet de moteur fonctionnant à l'eau plate. On attend Word 6 SG avec impatience.







Cocorico ! Microsoft racheté par un Français

C'est vrai, quoi. Personne lit jamais mes niouzes. Chuis acculé à choisir des titres relativement accrocheurs et après, tout le monde dit que je raconte n'importe quoi. En plus, mes niouzes sont passionnantes ! De première importance ! Tenez, là, y a un jeu qui ne sortira que dans six mois, et qu'on peut déjà aller mater du côté de la page Web de Microsoft. Mélange de Doom et de MechWarrior, Outwars est developpé par Singletrac (www.singletrac.com) à qui l'on doit déjà Twisted Metal ou Jet Moto sur PlayStation. Rien de plus pour le moment sur un jeu que l'on ne l'attendait pas (en tout cas, pas moi) et qui devrait faire parler de lui à coups de pub, Microsoft oblige. Ce même Microsoft, qu'Apple vient d'acquérir pour un franc symbolique. Apple, dont Bernard Tapie est actionnaire majoritaire depuis qu'il habite Pupu, une planète toute proche de notre système solaire que McDonald's a construite en recyclant des emballages de Happy Meal au moyen d'un brevet déposé par IBM (dont Dalida détenait 51 % du capital).
www.microsoft.com/games/outwars

Rienphonie

Inphonie se distingue une fois de plus du reste de la planète en se mettant à proposer un accès 56K. La technologie utilisée sera celle de Rockwell, au nom fort révélateur de K56 Flex, synonyme de toute puissance. Ainsi, 80 % de leurs abonnés pourront être potentiellement branchés puisque la grande majorité de ces derniers sont regroupés à l'intérieur même du siège social du provider. Naaan, je blague !, c'est super pas vrai ce que je raconte, d'ailleurs, après "Telinphoner", rien que ce nom, "Flex", je l'adore déjà.



LES VIEUX CONS

Et en plus, ils bavent, les salauds. Dans son numéro du 24 décembre, Charlie Hebdo part en guerre contre, je cite, "Les jeux de cons des futurs salauds". Résumé de l'article : "Le jeu vidéo prépare les jeunes à devenir les futurs militaires, flics, patrons assoiffés du sang des travailleurs et autres tortionnaires de demain".



CHARLIE HEBDO TESTANT DES CD-ROM SUR UN VIEL ELECTROPHONNE...

Depuis sa création, le jeu vidéo subit les attaques de ceux qui ne le comprennent pas. De ceux qui en parlent sans savoir, surtout : " Charlie a sélectionné les meil-leures disquettes pour assurer un avenir à votre enfant." Ce con de Charlie ne sait même pas qu'on est passé au CD-Rom. C'est un détail, mais ça prouve que les responsables de ce brûlot ne maîtrisent pas du tout leur sujet. Si le reste du canard est du même acabit, faudrait que je pense à faire mon armée, tiens. Et me faire baptiser, au cas où. On se croirait revenu dans les années 50, lorsque les "gens sensés" parlaient du rock and roll. Vous savez que les porteurs de bloudjine seront tous stériles, mon bon monsieur ? Je passe l'historique de la connerie réac, c'est vieux comme l'humanité. Paraît même que Dieu en a fait de sévères. Bref, ça fout la trouille tous ces jeunes se passionnant pour un phénomène qui échappe à la société, celle des vieillards au front borné qui voudraient bien baliser les routes de la vie (vous noterez au passage la référence à Prévert, des fois qu'en plus, on nous taxe d'analphabètes).

Ça fait peur, tiens. Remarquez, c'est bien connu, ça a peur de tout, les vieux. Surtout, c'est étanche aux nouvelles technologies. À part la télé, parce qu'il suffit de l'allumer pour se retrouver par magie sur TF1, ça se fait dépasser par les machines en moins de deux. C'est d'ailleurs à ça qu'on reconnaît un vieux, et pas à son âge comme on pourrait le penser. Certains anciens sont jeunes depuis plus longtemps que d'autres. Inversement, quelques individus vieillissent prématurément. On ne peut pas soupçonner l'équipe de Charlie de faire partie du même hospice que ceux qui se pissent dessus devant Lagaf' (nous autres salauds vidéomaniaques savons rester partiaux en dépit de notre ire), mais le résultat est le même. Quel que soit le cap du bateau, la vieillesse reste un naufrage. Je situe celui de Charlie à la mort du Général. C'est ça les vieux couples, quand y en a un qui part... Du coup, ils sont restés kéblo sur 1968, juste avant le bal tragique à Colombey.





PHILIPPE VAL DÉCOUVRE LA GUITARE ÉLECTRIQUE

BOUGENT ENCORE

EN UN COMBAT DOUTEUX

D'habitude, les attaques contre les jeux viennent de chez les vieux qui bossent à la télé. La peur du jeu vidéo, c'est un sujet fédérateur, consensuel et puis ce qui est chouette, c'est que les éditeurs de jeux ne passent pas de pub. Ah ben si, tiens, ils en passent, maintenant. Du coup, pas un mot sur les risques d'épilepsie liés au jeu, cette année. Mais je m'égare.

Comme la nature a horreur du vide, il fallait bien qu'une bande de fâcheux rassotés prennent le relais, dans ce marathon de l'incompréhension. N'empêche, ça fait bizarre que Charlie franchisse la ligne d'arrivée. Et les bornes (de Prévert, j'insiste). Dans le principe, c'est plutôt sympa de critiquer la guerre, le sexisme et autres petits travers aussi bien partagés par les chapelles de toutes natures, mais de là à faire un amalgame, faudrait pas jeter le bébé avec l'eau du bain. Il sort 3 000 jeux par an et tous ne sont pas aussi bas du front que certains présentés dans Charlie. C'est ça qu'est terrible avec les vieux, en plus ils ne voient plus très clair.

Et puis, pour être sérieux deux minutes, ben non, Charlie, t'as pas le monopole de l'humour vache ou du second degré. Sortir une phrase de son contexte (de Joystick en l'occurrence), comme (je-cite-Charlie-qui-nous-cite parlant de Carmaggedon) : "Tant qu'à être un salaud, autant être le pire", c'est facile. Le premier Témoin de Jéhovah te le dira : "Il ne faut pas se livrer à une lecture partielle des Evangiles."

HUMOUR VACHE

Cette hargne, c'est de l'humour. Nos lecteurs, les joueurs, font tout à fait la part des choses entre réalité et virtuel. C'est normal, ils ont essayé les deux. Apprécier un western ne donne pas forcément envie de massacrer tous les Indiens. Quant au style rentre-dedans de nos journaux pour salauds, euh... comment dire, papy : tu vois, c'est une sorte de distanciation, comme si que on endosserait la personnalité de quelqu'un qui dit ça mais on n'est pas d'accord avec, c'est pour cristalliser le, euh, je... Et puis merde. C'est dingue, ça, j'ai l'impression d'expliquer un sketch de Font & Val à ma grand-mère. Sauf que là, c'est à Val que je m'adresse. Ce même Philippe Val qui signe une partie de l'article. Merde. Alors comme ça, "autant l'Espagnol est fier, autant le joueur est sanguinaire" ? Misère. Tu vieillis mal, Elvis.

Et puis franchement, quand bien même on étriperait et découperait dans certains logiciels, faut pas jouer les curés. Le jeu est par essence basé sur la domination. On pourrait aussi critiquer les échecs en partant du même principe. Les échecs sont un jeu pour les princes et les puissants (qui sucent le sang des serfs), destiné à préparer la noblesse à réprimer le peuple (aidé par le clergé). Lorsque je prends un pion, je pense au fantassin. Que deviendront sa veuve, ses enfants ? Et le fier cavalier (noir en plus), fauché par le Roi (blanc comme par hasard) ? Et prendre la Reine, ça incite le soudard à violer, j'imagine ? Philippe Val l'écrit d'ailleurs : "Le jeu est l'apprentissage de la vie". Ben oui. C'est la seule phrase sensée de l'article de Charlie. Lorsqu'on enlève ses œillères, on s'aperçoit qu'au-delà de la notion de combat, c'est l'adaptation qu'on y apprend. Une "règle" est définie, au joueur d'apprendre à la maîtriser pour survivre. Il peut même s'en sortir en la contournant, la règle. C'est plutôt positif, ça, non ? Je mets règle entre guillemets, parce que je sens bien que ce genre de mot va faire flipper Charlie.

Pour vous dire, Philippe Val s'en prend même au Monopoly qui aurait donné "toute une génération de promoteurs immobiliers dont ceux qui ne sont pas en prison vont bientôt devoir répondre aux questions de la justice sur le scandale du Crédit Lyonnais". Les vieux, y en a qui retombent en enfance, lui ce serait plutôt une crise de "politicaly correct" aiguë. Tellement marbré, le Philippe Val, qu'il s'imagine que les magistrats vont rendre la justice. Je résume : à bas l'armée, la police, la religion, le pouvoir mais la justice veille. C'est ça qui est terrible avec les anars, à force de tout critiquer, ils se permettent de piocher dans un camp ou l'autre ce qui peut étayer leurs discours paranoïaques. Ni Dieu ni maître, les gars, jusqu'au bout. Des sortes d'intégristes de la libre pensée chez Charlie, tiens. Je ne sais plus qui disait : "Les anarchistes aiment tellement l'ordre qu'ils dénient aux autres le droit de s'en prévaloir." On s'en fout un peu d'ailleurs. On doit être "méta-anars", à Joystick. On ne respecte rien, même pas les anars.

Pour finir sur une note positive, j'aimerais bien qu'un journaliste de Charlie passe à la rédac. On boirait des coups et on lui montrerait en quoi le jeu vidéo peut être un passe-temps aussi sympa que la pêche à la ligne. Euh non, pas la pêche, tous des réac, les pêcheurs. D'ailleurs, on ne boira pas de pinard, les journaliers qui cueillent le raisin sont sous-payés. Bah, passez quand même, on vous promet de ne pas essayer de vous écraser avec nos bolides, comme dans le jeu Carmaggedon (que la préfecture de police veut interdire... des potes à vous ?). Dommage d'ailleurs, c'est 100 points de bonus, les vieux en fauteuil roulant.

Sérieux, passez donc, pour l'âge, on ne peut rien faire, mais ce serait con de rester sur un malentendu : une partie de vos lecteurs sont aussi les nôtres.

Cyrille Baron

CHARLIE HEBDO AVANT



CHARLIE HEBDO MAINTENANT







news

SU-27 Flanker de claques !



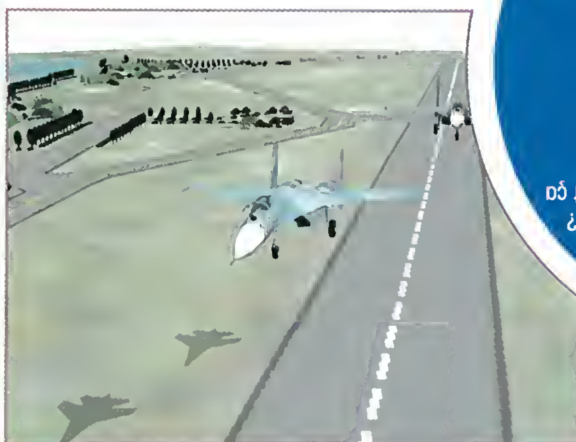
La seconde version de SU-27 Flanker (de chez Mindscape/SSI) devroit sortir du hangar aux alentours du mois de juin. Je serais bien tenté d'écrire que ce sera le plus incroyable des simulateurs de vol. Allez, je tente le coup : ce sera le plus incroyable des simulateurs de vol... Mouois... c'est pas mal. Voyons à l'envers. Lov ed sruetolumis sed elbayorcni sulp el ares ec ! Baf, je préférais l'autre. Mois peu importe. Les photos d'écrans laissent bouche bée et on serait tenté de dire qu'elles sont tirées de séquences cinématiques. Allez, on le dira pas, même à l'envers. Il sembleroit en effet qu'il s'agisse réellement de captures d'écran du jeu en cours de développement. L'histoire ne dit pas, cependont, la machine qui tourne derrière. On peut miser 30 balles sur un Pentium II, voire 50 balles sur un Bi-Pentium Pro ou 10 sacs sur une Silicon Graphics. Toujours est-il que ça tue grave de chez grave et que si c'est vraiment de cette qualité-là sur un P200, je vais y passer quelques nuits blanches. L'explosion de l'URSS n'aura pas fait de mal aux développeurs. En attendant la sortie du produit, je puis vous livrer quelques infos : Roger Slawski vend trois têtes nucléaires TU-253 modèle V en état de marche. Vous pourrez le joindre, mais seulement après 19 heures, au 00 234 45 5431. Il a aussi des couteaux, mois c'est moins intéressant. Quant à SU-27 Flanker, il utilise des cartes satellites stéréographiques anciennement propriété de l'armée (merci Roger) et pourra monter en résolution jusqu'à 1024x768 avec effet Alpha, Mip Mopping... sur les cartes AGP, un son 3D avec des effets de Doppler, des effets visuels spectaculaires comme les feux moteurs, un système de campagne très évolué et un modèle de vol au moins égal à celui du premier jeu, c'est-à-dire excellent. Inutile de préciser que l'on attend le monstre avec une impatience gastronomique. Mois qu'est-ce que j'ai à tout ramener à la bouffe en ce moment. Argh, je me suis encore bavé dessus.

Question

Il est 4 heures du matin et vous êtes sur votre lieu de travail. Il reste encore plein de trucs à faire.

A : Il reste plein de trucs à faire
B : Il reste plein de trucs à faire
C : Il reste plein de trucs à faire

Si vous avez répondu A, B ou C, vous travaillez à Joystick. Alors c'est cool de travailler à Joystick ? Vous passez votre temps à jouer, hein, c'est ça ?









Telex

Ouverture du site Might and Magic VI. Depuis le 5 janvier, vous pouvez vous pointer sur www.3do.com/mm6 afin de chopper les dernières infos sur le jeu. A noter que le site change en permanence grâce à des pages aléatoires.







BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu



RED BARON II

A présenter dans un magasin Scoregames pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.



joystick SCOREGAMES MULTIMEDIA

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 28/02/98 dans la limite des stocks disponibles.



LES BONS PLANS DE JOYSTICK

ÉCONOMISEZ 38 F

1 jeu acheté Joystick remboursé !

Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

GRÂCE À SCOREGAMES MULTIMEDIA



30 boutiques en France. Liste sur 3615 SCORE GAMES



BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu



Quake II

A présenter dans un magasin Score games pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.

joystick SCOREGAMES

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 28/02/98 dans la limite des stocks disponibles.

news

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE TOI !

Devant les scores phénoménaux de vente de la console Saturn aux Etats-Unis (1,7 million contre 20 millions de Megadrive), Sega of America a décidé d'employer moins 100 personnes à partir de très bientôt. C'est la deuxième fois qu'ils emploient à l'envers. À l'époque, Sega projetait d'inclure un chip 3Dfx dans la prochaine génération de console. Et puis, je sais pas, ça devait être trop puissant. Du coup, ce sera certainement un PowerVR. Enfin, à chaque fois qu'ils se gourent, ils emploient à tour de bras, alors, de quoi se plaint-on ?

Rumeurs à Hollywood

Des rumeurs dans les milieux spécialisés consacrés aux jeux de massacre feraient état du rachat, par Tri Star, des droits d'adaptation de Doom. Rien n'a filtré jusqu'à nous, alors on ne peut se livrer qu'à de vagues suppositions quant aux interprètes, au réalisateur ou encore au synopsis.

Idée 1 : O.J. Simpson a reçu un nouveau couteau Ginsu pour Noël, trouvera-t-il une grosse dinde blonde à dépecer pour le réveillon ? (Réalisateur : Tony Scott)

Idée 2 : Dolph Lundgren endosse le rôle d'un cycliste professionnel, arrivé à la quintessence de son art. Un beau jour, il se retrouve face à une côte redoutée par tout le milieu du vélo. (Réalisateur : Kevin Kostner)

Idée 3 : Nathalie Baye incarne une femme, cosmonaute et quadragénaire. Férue d'arts martiaux, elle se retrouve nue ou en scaphandre sur une planète-labyrinthe où des monstres l'attaquent. Elle profite alors de cette période charnière pour faire le point sur sa vie. (Réalisateur : Claude Berry)

Amnistie

Tant sur le monde d'Ultima que dans le nôtre à l'approche d'élections présidentielles, l'amnistie existe. Quelques petits malins avaient réussi à trouver un système tordu pour pouvoir dupliquer les objets dans Garriottland. Ils ont tous reçu un avertissement officiel d'Origin les sommant de déposer leurs objets délictueux à un certain endroit avant le 12 janvier ; passé ce délai tous les malfrats récalcitrants endossant la réputation de "Dark Lords". L'affaire a commencé à prendre des proportions énormes : un joueur s'est fait éjecter du monde de Britain parce qu'il avait posté l'astuce sur un newsgroup et peu après, des joueurs du bêta-test ont commencé à lâcher le morceau en révélant qu'ils avaient eux aussi utilisé ce cheat-mode pendant la période d'essai, qu'ils l'avaient signalé à l'époque à Origin qui s'était contenté de leur renvoyer un simple questionnaire de bugs.
Origin System a reconnu le fait qu'ils avaient eu connaissance de ce bug à cette époque mais qu'en ce temps-là, ils n'étaient pas en mesure d'y remédier. Ici à Joystick, on se pose plusieurs questions :
1. Comment reconnaître les coupables ?
2. La somme totale d'argent virtuel circulant dans Ultima Online correspond-elle à la fortune personnelle de Richard Garriott à la pièce d'or près ?
3. Quand verra-t-on un serveur européen ?
4. L'ours qui m'a buté sept fois en une heure était-il un ours dupliqué ?

Question

C'est Dimanche. Il est 23 h 21, et vous mangez de la pizza entre amis. Il reste plein de trucs à faire :
A. Il reste plein de trucs à faire
B. Il reste plein de trucs à faire
C. Il reste plein de trucs à faire
D. Il reste du tabasco ?

Si vous avez répondu A, B ou C, ou D, vous travaillez à Joystick. Alors, c'est cool de travailler à Joystick ? Vous passez votre temps à manger des pizzas entre amis, hein, c'est ça ?

TAMAGOTCHI, MON AMOUR

Il ne manquait plus que ça. Après l'Angleterre et l'Allemagne, après les cimetières virtuels, voici que débarquent dans notre belle contrée les docteurs de Tamagotchi. Pour balles 50, ces arnaqueurs redonnent la vie à votre bestiole ringarde. Je sais pas, moi, ils doivent hypnotiser l'animal mort, ou un truc dans ce genre. En tout état de cause, si vous tombez sur ce genre de docteur, n'hésitez pas à l'éviter de quelques mètres. Ah ah, c'est trop pourri.

Dune 2 fait peau neuve

Westwood a décidé de rééditer Dune 2, le précurseur des jeux de stratégie en temps réel. Bonne nouvelle pour tous les fans, le graphisme a été entièrement refait, des vidéos ont été ajoutées, et il sera possible de jouer via Internet ou réseau local. En fait, l'interface utilisée est celle de Command & Conquer, ce qui ne devrait dépayser personne. Rebaptisé pour l'occasion, Dune 2000 permettra aux fans de patienter en attendant Command & Conquer 2, le jeu que tout le monde attend (enfin moi en tout cas).

Telex

Bruit de couloir : Sierra nous prépare de grands changements. Sa ligne sport devrait s'étoffer de jeux de foot, de golf, de ski et de pêche. À côté de cela, Sierra continuerait d'éditer les jeux fleuves signés Papyrus : Nascar Racing 2, Soda Off Road Racing et Cart Racing (également connu sous le titre d'Indy Car II).

La phrase à la con du mois

"La vraie façon de s'amuser sur Internet n'est pas de jouer contre un ordinateur, mais contre des humains."
Adam Wallkes, le producteur de The Zone, le prochain jeu on-line de Microsoft.
C'est une bonne idée, Adam, d'avoir quitté ton usine de nouilles pour rejoindre le on-line. Ils t'attendaient tous.

YAHOO, C'EST LA FÊTE

Le célèbre moteur de recherche du ouaib a vu son revenu net fiscal augmenter de 242 pour cent par rapport à l'année dernière avec près de 65 millions de dollars. Moi je dis bravo. Cela dit, je m'en fous royalement des histoires de Yahoo. Quand bien même ils auraient pu perdre du pognon, que je m'en foutrais tout pareil. Tenez, je viens d'apprendre que le programmeur de la boîte a paumé les clés de son appartement. Eh bien, je m'en fous. Il aurait même essayé de faire une recherche de son trousseau sur Alta-Vista. Rien à foutre. Bon, je vais allez manger, ça me changera les idées.

Plus que 996 version de Falcon avant le Millenium



Falcon est LE simulateur qui a vraiment marqué son époque, alors que les machines high-tech du moment n'étaient que de pauvres 16 bits cadencés à des fréquences aujourd'hui inavouables. La version 4 est donc prévue pour mars, et c'est une sacrée bonne nouvelle. Cette fois, c'est dans la péninsule coréenne que vous allez piloter votre F-16, histoire de rappeler aux Niakoués qui c'est qu'est le chef nom de Dieu. La campagne est dynamique, ce qui signifie que les missions proposées évolueront en fonction de votre réussite ou de vos échecs. Apparemment, Falcon 4 semble être plutôt réussi, et on espère qu'il fera un digne concurrent à F-22, aujourd'hui un peu seul en haut de l'échelle. Une démo est téléchargeable sur le site de Microprose, pour les riches ou les possesseurs d'une connexion rapide.

Chien Panzer

J'ai toujours aimé les tanks, et les jeux de mots pourris. Avec ce nouveau Panzer Commander, SSI veut révolutionner le genre et moi le jeu de mots pourri. Tant qu'à faire (vous avez vu le jeu de mots pourri ?) un jeu, autant qu'il (et là ? Au tank il...) soit révolutionnaire. Entièrement en 3D, vous pourrez visionner tout tank en amont (et là ?) et en aval de Marne (et là ?). Il y aura tout plein de scénarios de Janeiro... Non, je déteste les jeux de mots, c'est vraiment nul. Finalement, je préfère les Monsieur et Madame. Tiens, monsieur et madame Micoton ont 8 enfants ? Ils les appellent Eva, Aude, Anne, Marc, Sanson, Gilles, Emile, Hélène. Ah, merde, c'est pourri aussi. Bon, tant pis. C'est ma dernière niouze du mois, alors, il fallait bien que je me défoule. Bon, Panzer General simulera rigoureusement les différents chars, offrira tous types de terrains (dunes, eau, montagne), des objets interactifs (les arbres s'enflammeront, les bâtiments s'écrouleront), des tonnes d'armes, des voix narratives rappelant des faits historiques pendant l'action, une intelligence artificielle accrue... Bref, c'est eux qui le disent, moi je ne fais que le réécrire. Alors, si c'est pourri, faudra pas m'en vouloir. Et puis ça sort cet été, ce qui nous laissera le temps d'en reparler.



L'appel de la forêt

Fini Seb dans Joystick. Pfuit, disparu, hop ! A force de tester des jeux, il s'est dit, mince, et si j'en faisais des jeux ? Alors il est joyeusement parti chez Gaumont pour faire plein de jeux. Remarquez, il avait commencé comme ça, en bricolant des trucs à droite à gauche pour Loriciel ou Ubi. Bref, il est plus là mais on devrait avoir de ses nouvelles de temps en temps. Forcément, Seb, c'est pas le genre à disparaître sans donner de nouvelles.

Avion futile

On nous annonce la sortie d'un patch 3D pour le simulateur de vol IF16 d'Interactive Magic, mais pour le moment, il nous a été impossible de le trouver. Pas de nouvelles non plus d'IF22 malgré l'annonce de la sortie d'un campaign disk appelé Persian Disk Missions. Il semblerait que l'avion et le jeu soient devenus plus que furtifs.

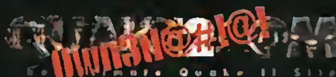
J.F.K.

L'assassin de Kennedy enfin démasqué. Il ne s'agissait pas du tout de Lee Harvey Oswald, ni de la CIA, ni même d'un quelconque tueur à gages à la solde du complot soviéto-cubain mais bel et bien d'un ours brun curieusement prénommé Pooter. La famille Kennedy n'a fait aucun commentaire.

Qui crack Quake?

Voilà ce que vous avez pu voir le mois dernier sur votre browser si vous naviguiez sur la page www.quake2.com. L'espace de quelques heures, le site a été pris d'assaut par des hackers qui ont totalement transformé la homepage. Après Yahoo, le FBI, la Nasa et le Pentagone, c'est une page sur Quake qui a été prise pour cible. A votre place, je serais flatté, moi, les mecs.

Until th3y f1x0r th3 b1tc|-| d0wnl04d 1t f0r fr33!!!!!!!!!



Paul Crémeux a un hobby



Paul Crémeux a fait l'acquisition d'un appareil photo numérique. Depuis, il n'est plus le même homme. Il photographie ses enfants, sa femme, des gommes, ses collègues de bureau, sa voiture. Il se photographie lui-même. Pour se changer les idées, il photographie d'autres objets, des fleurs. Quand il en a assez de photographier, Paul Crémeux retouche ses photos grâce aux judicieux conseils qu'il a trouvés dans "La Photo numérique... Réveillez l'artiste qui dort en vous !" Il déforme la tête de ses enfants. Il déforme sa voiture. Il déforme d'autres objets. 160 pages de néant chez Marabout.

Des couilles en or '76

Sortie, en mars aux zétazunis, d'un Bundle regroupant à la fois Interstate '76 et Interstate '76 Nitro Pack. Le nom de ce bijou ? Interstate '76 Gold Edition. Pas très original. Cela dit, c'est plus vendeur que Interstate '76 Edition Réchauffée. On espère que le add-on sera à la hauteur du premier et qu'il apportera son lot de nouveautés. Une démo devrait être téléchargeable fin janvier sur le site d'Activision. www.activision.com



Question

Monsieurs et madame Ta mère ont un fils. Euh non, je la raconte pas bien mais je... Hein ? Ah bon finalement, on ne fait pas des Ta mère en gags, ce mois-ci ? Ah mince.

PAPA ET LAGO S'ENVOIENT EN L'AIR

Papa Tango et Lago sont des éditeurs spécialisés dans les add-on destinés à Flight Simulator, et c'est à ce titre qu'ils se préparent à commercialiser des add-on destinés à Flight Simulator. Airfield (de Papa Tango, on vous en a déjà parlé il y a quelque temps) et Cleared To Land (de Lago, uniquement pour FS 95 et 98), vont donc respectivement vous permettre de vous poser sur tous les aéroports de France et de bénéficier d'une heure de vidéo montrant des atterrissages, décollages, et autres communications radio depuis le cockpit. Voilà, vous pouvez reprendre votre respiration, la phrase est finie. Airfield, c'est ainsi deux cents terrains d'aviation français, cinq nouveaux appareils, douze aventures Real ATC, et des cartes détaillées fournies par le Service de l'information aéronautique. Quant à Cleared To Land, outre les vidéos super pas interactives, c'est six nouveaux aéroports internationaux, ainsi que leur carte d'approche. Tout ce joli petit monde est distribué par Ubi Soft et devrait être disponible chez les revendeurs au moment où vous lirez ces lignes.

Windows 95 encore un train de retard

Vous vous souvenez de l'affaire Cyrix ? À l'époque, pour que Windows 95 reconnaisse dans votre 166+ ou 200+ un processeur de classe Pentium, il fallait patcher votre système. Eh bien, rebelotte avec le Pentium II : Moncopain 95, dans sa version de base, ne gère ni l'AGP, ni l'USB, ni l'UltraDMA, ni le chipset LX, ni le chipset TX. Rien que ça ! Remarquez, vu qu'il n'existe encore aucun périphérique USB et que G-Police est le seul jeu qui exploite l'AGP, il n'y a pas de quoi en faire une maladie. Tel quel, votre système peut fonctionner. N'empêche qu'il est instable et peu performant, et que pour gagner sur ces deux plans, il faut patcher. C'est pour ça que les cartes mères Pentium II sont toutes livrées avec un CD-Rom de drivers de mise à jour. Tiens, j'en profite pour vous recommander chaudement d'aller faire un tour – si vous le pouvez – sur le site de votre constructeur de carte mère, et je vous signale qu'on a mis la plupart de ces drivers sur le CD du mois dernier, notamment le patch usbup.exe, qui met à jour le support de l'USB et de l'AGP (c'est surtout l'AGP qui rend Windows 95 instable, avec les jeux Direct3D). Mais encore faut-il posséder la bonne version de Windows 95 ! Et là, on atteint des sommets : si vous avez acheté Windows 95 dans sa première version, c'est-à-dire l'OSR1, pas de chance : vous ne pourrez up-grader que les gestionnaires de votre disque dur UltraDMA. Pour pouvoir mettre à jour l'AGP, vous devez posséder l'OSR2. Ce qui signifie qu'il vous faut racheter Windows 95 ! Et encore... Vous n'atteindrez pas la perfection sur tous les plans et votre bécane sera toujours un peu instable. Le seul qui saura résoudre tous ces problèmes sera Windows 98. Mais pour Windows 98, il faudra attendre l'été prochain (à vue de nez). Bah, ça ne sera guère que la troisième fois qu'on achètera Windows 95...
Naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher. Tiens, je le réécris une fois : naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher. C'est cool ça, ça permet de rallonger une niouze artificiellement. Allez encore une fois : c'est cool ça, ça permet de ralonger une niouze artificiellement. Allez encore une fois : ah zut, j'ai pas recopié le bon bout de texte. Je recommence. Naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher.
Bon, on ne comprend plus rien, je vous remets l'ensemble. Naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher. Tiens, je le réécris une fois : naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher : c'est cool ça, ça permet de ralonger une niouze artificiellement. Allez encore une fois : naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher.

Telex

Alors qu'elle s'était négociée jusqu'à 900 francs l'unité, l'action Infogrames a chuté jusqu'au cinquième de cette valeur soit 180 francs.

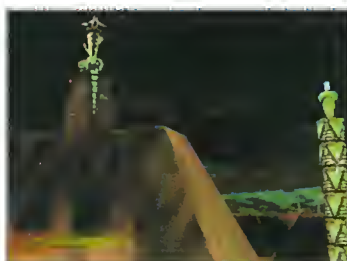
news

ATTENTION

Sans vouloir être lourd à propos de la niouze concernant le Pentium II : si vous. n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher. Tiens, je le réécris une fois : naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher. C'est cool ça, ça permet de rallonger une niouze artificiellement. Allez encore une fois : naturellement, si vous n'avez pas de PII ou si votre bécane est stable, il ne faut absolument pas la patcher.

Sentinel revient





Ouf ! Les dieux de la micro ont entendu nos prières répétées. Sentinel, l'un des jeux cultes des amateurs de prise de tête zen, revient. C'est d'ailleurs pour ça que Psygnosis, l'heureux éditeur, l'a appelé Sentinel Return. Comment vous parler de ce jeu de réflexion ? Sentinel premier du nom se passait dans un jardin. Il s'agissait d'éviter de se retrouver dans le champ de vision de la Sentinel, une statue tournant sur un socle. Seule façon de s'en sortir, s'incarner dans les rochers ou plantes disséminés sur le terrain. Je vous passe les subtilités, elles étaient particulièrement nombreuses. Tous les veinards qui ont joué à Sentinel seront d'accord, c'est l'un des jeux majeurs des années micro. La suite, accélérée pour la 3D, bénéficiera d'une musique de John Carpenter (oui, oui, lui-même) et de 650 niveaux. Ça, c'est le jeu de base mais comme dans Sentinel Premier, un générateur aléatoire permettra de se faire les dents sur des niveaux supplémentaires. À l'époque, il y en avait 65 000, soit 8 puissance 8. Là, ce sera 4 billions de niveaux en bonus. Tout de même. Prenez des forces, ça débarque en juillet sur PC et PlayStation.

Bon alors Sentinel, c'est OK, je coche. Reste encore The Hobbit de Melbourne House et Leather Goddesses of Phoebos de Infocom (souhaite nouvelle version avec dessins) auquel je voudrais rejouer.

Boules et Billes

Je n'avais pas encore terminé mon hamburger que Microprose n'avait pas terminé non plus son nouveau flipper. Destiné à concurrencer la série des ProPinball d'Empire, Addiction Pinball comportera plusieurs tables sur des thèmes ludiques. Worms 2 et World Rally Fever sont les deux premiers plateaux visibles à l'heure où je termine mes frites. Le design des tables a été effectué sur Silicon Graphics avec Alias, et plusieurs angles de vue seront disponibles. Aux dires des programmeurs, Addiction Pinball sera LE flipper ultime sur micro. Moi, je ne crois qu'à ce que je vois, et là, je vois des Chickens Mc Nuggets, une boîte de six pour être précis. Bon, on reparlera du flipper plus tard, promis.

Darktivision

Au début du mois, Activision a annoncé la sortie prochaine du premier pack d'extension pour son jeu Dark Reign, vendu mondialement à 400 000 exemplaires. Il comprendra 18 nouvelles missions solo, une vingtaine de nouvelles unités et, chose nouvelle, des missions réseau en mode coopératif. Verrons-nous enfin l'empire et les forces de la liberté combattre conjointement les Zbrlurghs ? Découvrirons-nous une nouvelle race d'épinards à aller récolter ? La réponse super-bientôt, si dieu le veut.



Clancy le rouge

Quel gros malin, ce Tom Clancy, il sort son dernier roman conjointement au dernier jeu de sa compagnie, Red Storm Entertainment (http://www.redstorm.com). Le jeu se nomme Rainbow Six où vous incarnerez le trop puissant chef d'une organisation antiterroriste. Pour ce qu'on en sait, c'est-à-dire pas grand-chose.

F/A-18 Korea

La "suite" de F18 Hornet III s'appelle comme prévu F/A-18 Korea. Mais il semblerait que cette fois, les très nombreux défauts de cette simulation aient été gommés au profit de quelque chose de plus beau et réaliste. Bien entendu, l'utilisation d'une carte graphique accélératrice n'y est sans doute pas étrangère.

accélérateurs de sensations pour PlayStation



"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
PlayStation Magazine 9/10



"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection... "
Consoles + 94 % Méga Hit



"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (..) et la durée de vie toujours aussi longue"
Joypad 90 %



"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
CD Consoles HIT ★★★★★



"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
PlayMag

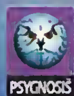


"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
Consoles +



"adidas Power Soccer 2 s'annonce comme un petit bijou" *CD Consoles*

" Un jeu de foot 100 % arcade, rapide et très facile à jouer" *PlayStation Magazine*





La Nouvelle Génération





PSYGNOSIS FRANCE - 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 44 40 71 99 - Fax - 01 44 40 71 66 Psygnosis France - RCS Paris B 393 925 821

www.psygnosis.com

news

JOYEUX NOËL CHEZ SEGA

Ça va pas fort fort, chez Sega of America en ce moment, puisque c'est une centaine de personnes qui viennent de se faire licencier. Il faut dire qu'en 96, Sega of America avait contribué aux pertes générales du groupe à hauteur d'un milliard de francs, et à mon avis les chiffres de 97 ont dû faire péter un plomb au comptable en chef. Le merveilleux monde des jeux vidéo n'est décidément pas merveilleux pour tout le monde.

Exclusif ! Eidos trompe Lara avec Riana

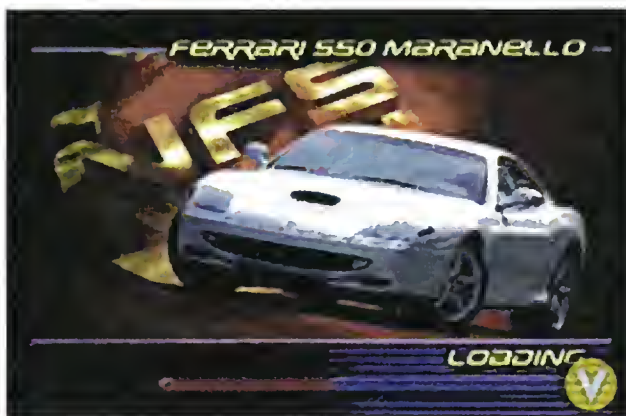
Riana Rouge, tel est le nom de l'héroïne d'un jeu d'action/aventure plutôt sexe et gore discrètement diffusé par Eidos. Il s'agit de l'histoire d'une pauvre secrétaire qui se retrouve dans une autre dimension, après avoir subi les assauts de son boss. En comparaison, Lara ressemble à un sac de pommes de terre rempli de gravats, pour vous dire. Il faut dire que le modèle qui a servi à créer la belle est une certaine Gillian Bonner, une habituée des pages centrales de Playboy. La vache, on a hâte de trouver les cheat codes.

Telex

Le huitième volet de Leisure Suit Larry est en route. Leisure Suit Larry's Casino vous donnera la possibilité de jouer aux machines à sous, au poker, craps, 421, milles-bornes, chi-fou-mi, colomayo. Une connexion au net (www.won.net) est prévue (me demandez pas pourquoi, j'imagine que c'est la mode) et le jeu reprendra tous les personnages de la série des Leisures.

Réouverture de la chasse aux gnous

Electronic Arts nous prépare déjà Need For Speed 3, qui, si l'on en croit les développeurs, serait beaucoup plus proche du premier volet. On sait déjà que vous pourrez choisir entre une Ferrari 550 Maranello et une Lamborghini Diablo SV. On nous promet à la fois un jeu beau et jouable (un miracle ou un mensonge, quoi). Mais la grande nouveauté sera la gestion de l'inutile. Je m'explique. Vous pourrez faire des appels de phares pour montrer aux gens que vos douze feux antibrouillards sont ulra-puissants, ou faire retentir votre klaxon afin d'effrayer les chevreuils. Chevreuils que l'on espère pouvoir écraser, bien sûr.



Direct Feedback pour Microsoft

Petits fours et jus d'orange à volonté pour une conférence organisée par Microsoft à propos de DirectX, histoire de savoir exactement ce que les professionnels en pensent et quels points ils souhaiteraient voir améliorés. Prévue pour le 3 février à Bellevue, outre-Atlantique, cette conférence sera pour la première fois couverte par la presse, autrefois généreusement "non invitée". Au menu des débats, la stratégie multimédia de Microsoft, le projet Fahrenheit, et une preview de DirectX6.0. Bah zut, ça sert à rien alors, il est déjà programmé, le truc. Bon, bel effort d'ouverture, mais un peu limité quand même. Ça causera aussi de DirectShow et de DVD, pour ceux que ça intéresse. Voilà, je crois que c'est fait, il en fallait une, il s'agit ici de la news la plus chiante du mois.

Comme en 40 !

Microsoft a l'intention de lancer un jeu on-line sur le thème des batailles aériennes de la Seconde Guerre mondiale. Le jeu s'appelle Fighter Ace et devrait permettre à une centaine de participants de jouer en même temps. On est encore loin du nombre de morts de la dernière guerre, et heureusement, parce que sinon, ça ne serait plus jouable du tout. Bien évidemment, ce divertissement n'est pas gratuit, et vous devrez lâcher 12 brouzoufs pour une journée ou 120 balles pour un mois d'abonnement. Le soft sera directement téléchargeable du site Microsoft, rajoutez donc quatre ou cinq jours pour le download. À cette occasion, Microsoft, dans un éclair de génie, s'est fendu d'une remarque prospective plutôt osée : "La vraie façon de s'amuser sur Internet n'est pas de jouer contre un ordinateur, mais contre des humains." Le perspicace observateur qui a osé cette hypothèse audacieuse n'est autre qu'Adam Waltkes, le producteur de The Zone. On pourrait sûrement faire un jeu de mots avec "Enfoncer des portes ouvertes" et "Gates" (comme Bill) mais il est tard.

Ils sont partout, la nouvelle ère est proche

Microsoft va co-sponsoriser le Tokyo Game Show, afin de faire d'une pierre deux coups. Tout d'abord, Sega va sûrement en profiter pour en dévoiler un peu plus sur Katana (son prochain bébé, l'ancien n'était pas viable), fruit de la collaboration technique entre les deux sociétés. Mais ce que Micrologiciel souhaite surtout, c'est en profiter pour démontrer aux Japonais combien les jeux PC sont excellents, sous Windows bien sûr. Putain, sont vraiment blindés de thunes, le seul truc que j'ai jamais sponsorisé, c'est ma banque.

Question

Vous roulez sur une petite route de campagne. La voiture semble secouée de spasmes réguliers.

A. C'est pas grave, mais la lumière en face est plus préoccupante

B. Sprotch

Si vous avez répondu A, je pense que vous roulez sur une voie ferrée.

Si vous avez répondu B, vous voyez bien que c'était une voie ferrée.

"Notre carte est la meilleure, c'est officiellement reconnu..."

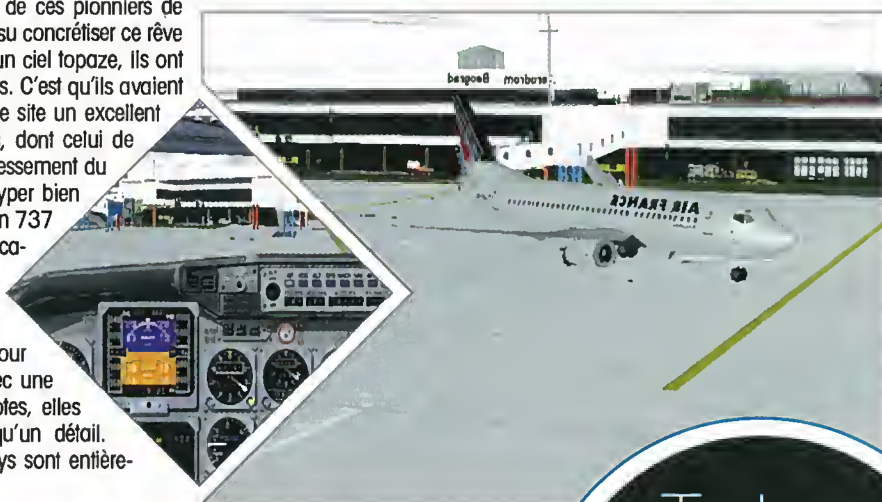


Ça y est, c'est fait. La 3Dfx va bientôt avoir son journal à elle toute seule. Et le Journal officiel, hein, pas un vague erzatz de fanzine on-line avec les derniers patches d'il y a six mois. "Voodoo, The official 3Dfx Magazine", devrait commencer à inonder le monde (bon d'accord, seulement l'Amérique) début mars et sera disponible contre la modique somme de 36 francs. Une preuve de plus de la bonne implantation de la carte 3D sur les cartes mères du monde entier. Reste à savoir quelle sera l'objectivité d'un tel canard, puisque tout le contenu du mag sera supervisé par le porte-parole de la boîte, à savoir Chris Kramer.



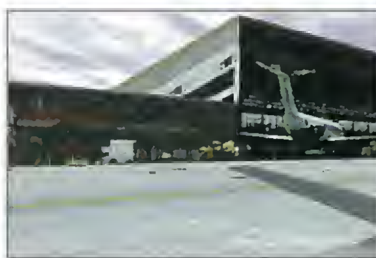
Ca vole dur en Yougoslavie

Quiconque possède une connexion à Internet et Flight Simulator se doit d'aller faire un tour sur www.flightsim.com. Ce serveur est une mine d'or, et vous y trouverez tous les derniers instruments, avions, panels, scénarios et aventures pour Flight Simulator. Je suis moi-même un fervent admirateur de ces pionniers de l'aviation, qui, par leur bravoure et leur ardente passion, ont su concrétiser ce rêve enfoui au plus profond de nous. Tel l'oiseau planant dans un ciel topaze, ils ont apprivoisé l'espace au péril de leur vie et de celle des vaches. C'est qu'ils avaient des couilles, putain ! Mais passons. J'ai donc trouvé sur ce site un excellent scénario pour Flight Sim. Celui-ci regroupe deux aéroports, dont celui de Belgrade (dans sa version d'avant les snipers et du désintéressement du monde dit civilisé), mais propose surtout des aérogares hyper bien faites. Lorsque vous approchez du parking avec un A320, un 737 ou un DC9 (une dizaine de gros porteurs au total), un indicateur visuel placé sur l'extérieur de l'aérogare vous renseigne, d'une part, sur votre position par rapport à la ligne centrale de parking, et vous prévient, d'autre part, si vous vous trouvez trop loin, ou trop près du point d'arrêt. Les passerelles pour faire débarquer les passagers sont elles aussi présentes avec une texture d'hôtesse à l'intérieur. De par la réputation des pilotes, elles n'osent pas, hélas, entrer dans l'avion, mais ce n'est qu'un détail. D'autres aérogares sont criantes de réalisme, et les taxiways sont entièrement texturés. Et tout cela en shareware ! Moi, je dis bravo !









Telex

Tandis que la conception de Fallout 2 est déjà lancée, il a été annoncé que Fallout serait probablement le dernier jeu Macintosh d'Interplay. Les Macfans s'en fichent, ils vont bientôt avoir un nouveau jeu d'aventure, Windows.

Conquest net

Une curiosité à été dégottée sur le site de Gamespot où l'on trouve décidément beaucoup de chases rigolotes : le journol intime d'un programmeur de Conquest Earth. Quelques fragments de carnets traînent, oubliés ici par les dieux, et les règles les plus élémentaires de la jouabilité. Eamon Barr, le chef de projet de Data Design, y porle d'interactivité et, chose plus étannante encore, de bêta-testing. Brrr, ça fait froid dans le dos, j'ai eu l'impressian de lire les cahiers intimes de l'inventeur du siège éjectable pour hélicoptère.
http://www.gamespot.com/features/conquestearth_dd/index.html



Diablo menthe 2

Ouuuuhhh les cornes pour Blizzard qui se fout un peu de la gueule du monde en ne proposant sur la page officielle de Diablo 2 www.blizzard.com/diablo2 qu'un logo et une dizaine d'infos sur le jeu. Moi, je vous conseille plutôt d'aller zieuter du côté de www.diabloII.com ou là, vous trouverez des news, des screenshots, des interviews, des bruits de couloirs. Par exemple, on y apprend qu'on pourra choisir une guerrière amazone (spécialisée dans le tir à l'arc), que chaque personnage a des sorts différents, ou encore que le jeu comprendra quatre villes à explorer. Remarquez, le coup de l'amazone, on en parle aussi dans l'excellllent reportage de notre Morgan qu'on a, chez les Ricains. Non, ne zappez pas ! Il reste encore plein de niouzes à lire !



APPLE

Apple Computer a annoncé que son dernier trimestre de 1997 s'était soldé par un rapport d'activité positif. Selon eux, cette nouvelle donne est due à l'apparition, dans leurs catalogues, des Power Macintosh G3, les seuls ordinateurs ressemblant à quelque chose produits par la firme de Cupertino depuis quelque temps. Le renouvellement de l'alliance avec CompUSA n'est pas pour rien dans ce regain de pêche de la petite pomme. La nouvelle pourrait faire peur et rappeler à certains de bien mauvais souvenirs. Redonner espoir à Apple, ce n'est que les conforter dans leur politique de prix anormalement élevés et les pousser à investir encore dans des technologies étranges et à l'avenir ultra-confidentiel.

I phone

Internet Phone, vous connaissez ? Juste pour les anciens autistes ou les gens qui auraient vécu dans un aquarium ou en rave-party durant les deux dernières années, on vous rappelle que ce merveilleux petit soft permet de parler en téléphonant à travers le micro à un autre connecté sur Internet. Ben oui, mais du coup, faut que l'appel soit on-line. Du coup aussi, il faut qu'il ait Internet Phone, et pis, il faut que ce soit un ami, sinon vous risquez de téléphoner à n'importe qui et de l'emmerder pendant qu'il fait un truc important, du coup ça en deviendra jamais un (ami). L'intérêt majeur, à part le fait de rentabiliser un micro audio, est tout simplement d'avoir la douce sensation d'entuber France Télécom ou tout autre opérateur téléphonique mondial parce que bien entendu, en utilisant ce système, même la communication intercontinentale demeure gratuite. Après avoir nié la possibilité du développement et de l'avenir d'un tel moyen de communication, les opérateurs téléphoniques ont tellement bien pleurniché dans les jupes de la Commission européenne que cette dernière, qui n'a pourtant pas que ça à foutre, a daigné jeter un coup d'œil sur le dossier. Ses conclusions sont édifiantes : pour le moment, les services offrant aux consommateurs la possibilité de téléphoner via Internet ne sont pas encore assez sophistiqués pour tomber sous le couperet des lois européennes sur la télécommunication. Gardons le profil bas, mes frères.

COMME C'EST PETIT

Sharp, NEC, IBM, Samsung, Mitsubishi et quelques autres compagnies se lancent, en ce mament même, dans la fabrication de moniteurs plats. Quelques-uns ont été présentés au Comdex dans une prohibitive fourchette de prix allant de 10 000 à 20 000 francs, mais cette nouvelle année devrait voir des baisses de prix significatives (des promesses...). Sharp, Philips et Sony bossent dur sur des écrans 42 pouces à plasma, présentant des caractéristiques amplement supérieures à celles des cristaux liquides. Mais l'explosion, si l'on peut dire, de l'écran plat a pour le moment lieu sur les Natepad tels le Psian et tous les compatibles Windows CE, ainsi que les moniteurs de caméras vidéo. Tant pis, je jouerai à Quake sur le camescope à papa.

Tartes aux mouches

Nous le lisons tous les jours dans les journaux : l'injustice sociale sévit partout. Olivier Aubin, que le monde ludique connaît sous le pseudonyme à peine transparent de lansolo, avait bien bossé. Elève de l'Actor Studio du jeu vidéo, il avait même poussé le professionnalisme jusqu'à tuer son chaton afin d'en récupérer la peau pour se déguiser en Kilrathi et ainsi de repousser jusqu'à ses limites extrêmes la notion du test de jeu. C'est donc avec une grande fierté qu'il avait remis à notre rédac'chef son papier sur Wing Commander Prophecy et qu'il a eu la mauvaise surprise de le retrouver imprimé, signé par Lord Casque Noir. Ian est maintenant parti en vacances en Suisse et Lord Casque Noir s'est mis plein d'argent dans les fouilles.

Telex

Activision ne perd pas de temps et annonce déjà le premier Mission Pack pour Quake 2. Quake 2 : The Reckoning contiendra de nouvelles missions, de nouveaux monstres et de nouvelles armes. Le développement est fait par Xatrix www.xatrix.com et sera disponible en mars.

Concours d'insultes

Vous vous souvenez des insultes dans Duke Nukem (elles se lançaient avec Alt F1, F2...). Et bien nos confrères de PC Gamer ont eu l'idée géniale d'organiser un concours sur ce thème. Argh, on est écœuré, on aurait bien aimé l'avoir avant eux. Après un bref tour dans la rédac voilà ce que j'ai récupéré :
Casque Noir : "Espèce de caca"
Moulinex : "Je te pendrai avec tes tripes"
Pom2ter : "Cherche pas la merde, tu vas trouver mon cul"
TSR : "Pov keum"
Gana : "Ta vision me donne des gaz"
Wanda : "Ton père t'a fini à la pisse ?"
Si vous aussi vous souhaitez les insulter contests@pcgamer.com



La guerre du spam

C'est la guerre entre AOL (America OnLine, immense provider Internet) et la NOIC (la National Organization of Internet Commerce). Début janvier, cette organisation a menacé de rendre public 1 million sur les 10 millions d'adresses e-mails d'abonnés à AOL. Quelques aboiements plus tard, c'est la moitié, soit 5 millions d'adresses e-mail que NOIC brandit, et propose même de vendre sur CD-Rom pour 1 500 francs. Enjeu de cette dispute : le "spam". Le spam, c'est l'envoi, via e-mail, de publicité (le plus souvent pour de pitoyables sites de cul). AOL crie au cyber-terrorisme. Les juristes, eux, restent sans voix, la tête plongée dans leurs livres de lois qui remontent au juge Roy Ben.

Adieu Fish

Red Line Racer, le nouveau jeu d'Ubisoft, risque bien de mettre dans le vent la plupart des jeux de moto. Remarquez que mis à part Moto Racer, y avait pas grand-chose. Le jeu est programmé par l'équipe de Subculture et sera bien sûr optimisé pour les cartes 3D. Au total, dix courses et un réalisme poussé à l'extrême grâce à des effets de brouillard, de pluie, et de bourrasques. Prévu pour cet été. www.ubisoft.com



I.B.M.

Chez IBM, on dépose tout, sauf le bilan : un fax arrivé en express nous apprend à notre grande surprise qu'IBM est, aux Etats-Unis, l'entité " détenant le plus de brevets depuis cinq années consécutives". Big Blue en a en effet déposé 1 724 dans des domaines qui nous laissent aussi rêveurs que pantois :
Brevet US n° 5625781 concernant un navigateur Web dans lequel l'utilisateur, en cliquant sur une URL, peut montrer tous les liens présents sur une page sans que ce dernier ait à s'y rendre.
Brevets US n° 5594658 et 5613038 concernant "un système de radiocommunication diffusant des informations vers un grand nombre d'utilisateurs se trouvant sur différents sites. Des messages en texte sont convertis en paroles synthétisées, ce qui permet par exemple à un conducteur automobile de les écouter".
Brevet US n° 5675711 concernant un "système immunitaire pour cyberspace" qui "détecte, démasque et analyse les virus, puis contre-attaque en diffusant des antidotes"... sur le réseau IBM, naturellement.
Suivent des chiffres édifiants sur d'autres compagnies ou d'autres multinationales englobant les brevets déposés dans le courant de l'année 1997 : Canon : 1 378 brevets, Sony : 680 brevets, Eastman Kodak : 795 brevets.

Le renard à grande bouche

Fox Interactive a l'intention de se lancer dans le développement de jeux de sport car il estime pouvoir faire aussi bien, voire mieux, que les gars d'EA Sports. Hmm, comment dire, je suis perplexe, je vais jeter un coup d'œil sur leurs dernières productions histoire d'être sûr. Die Hard Trilogie, Virtual Springfield, Independance Day. Je vais vomir. www.foxinteractive.com

SEVEN KINGDOMS

Mon PC pour un Royaume !

Découvrez les joies de la stratégie-action en temps réel dans le monde médiéval-fantastique fabuleux de Seven Kingdoms.
Bâtissez un royaume et menez d'audacieuses conquêtes.

Pour être vainqueur, vous devrez faire preuve de diplomatie, être un gestionnaire avisé, un maître de l'espionnage, expert en fourberies diverses et également un guerrier hors pair.

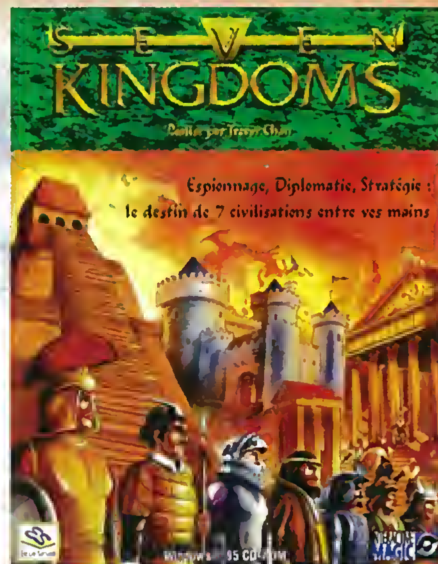
Un défi, même pour les experts !

Génération 4 : «Ou je rêve ou Seven Kingdoms propose enfin un système de développement qui sort des sentiers battus, ainsi qu'une réhabilitation en bonne et due forme de la diplomatie ? Excellent !»

Joystick : 86% «Une révolution dans le jeu de stratégie.»

PC Player : très bon «Seven Kingdoms n'est pas de ces jeux dant an fait le taur en 3 jaurs.»

PC Team : 93 % «Seven Kingdoms est un jeu de stratégie ambitieux, original et réussi ...Excellent made multijaueur !»



Stratégie, gestion, espionnage et diplomatie: le destin de sept civilisations entre vos mains...



HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

http//www.ubisoft.fr





HOT-CROSOFT@ANONYM.COM

Le concept d'anonymat ne sera plus vraiment le même, puisque Microsoft vient d'acheter Hotmail, service connu pour distribuer des comptes gratuits à tout-va. Le principe d'Hotmail est d'acheminer les publicités de ses annonceurs dans les boîtes aux lettres électroniques de ses quelque 9 millions d'abonnés.



Monsieur le policier, je m'ai fait violer sur Ultima Online

Si l'on doit en croire GameSpot, l'équivalent cyber de "Voici", après les trois mois gratuits compris dans la Charter Edition, pas mal de joueurs américains auraient décidé de ne pas renouveler leur abonnement à Ultima Online, environ 50 francs par mois (quand je pense qu'ils ne payent même pas leurs communications locales, quelle bande de petits cons). Leurs arguments : bugs, lag (serveurs très lents), bugs, erreurs des concepteurs, bugs, ras-le-bol des serveurs "downs", lag, 50 balles par mois ? je rêve ! Ce jeu ne les vaut pas, bugs, ah mon Dieu, ils ont appelé les gardes alors que j'essayais de les tuer en ville, etc. Nous, on y joue depuis la bêta. La principale tare est loin d'être les bugs, très rares, qu'une petite poignée de hackers utilisent. Le jeu est certes lent, mais son plus gros défaut réside à l'évidence dans le fait que, pour y gagner de l'argent (donc pour y survivre), le moyen le plus rapide est de tuer d'autres joueurs, de les dépouiller. Limite palpable des sondages : la mauvaise foi. Qui avouera qu'il laisse tomber un jeu passionnant parce qu'il s'y fait honteusement trousser au détour de chaque buisson ?



Netwar

On vous avait déjà parlé de Netwar durant sa phase de bêta-test il y a quelques mois. Ce jeu d'action isométrique militaire (AIM) présentait un agréable compromis entre un Doom Like en vue subjective et un jeu de type isométrique. Au programme, quatre personnages aux armes et aux caractéristiques bien différentes, des temps de lags très corrects ainsi que des explosions superbes et des véhicules dans lesquels monter. Pour des parties endiablées ou d'autres renseignements, allez jeter un coup d'œil au http://www.netwar.com/gamep_fr.html

Objection Rejetée

"Triviale", "diffamatoire" et "de mauvaise foi", ce sont les termes employés par le juge Jackson pour qualifier l'argumentation de Microsoft visant à destituer l'avocat spécial chargé du dossier. Mmmm... ça sent le procès grand spectacle à l'américaine. Hop, un grand bol de Kelogg's, et tous devant la télé, c'est l'heure de "Amour Gloire et Billou", l'épisode culte où il se lève brusquement de sa chaise d'accusé et s'écrie tout rouge "Objection votre honneur !"

Question

Votre horloge marque 15 h 42.
A. Il est 15 h 42
B. Il est moins
C. Il est plus
D. Il est 15 h 42 mais après-demain

Si vous avez répondu, A, B ou C, il est 15h 43, moins mais une minute de plus, plus mais une minute de plus. Dans tous les cas, vous venez de perdre une minute. Si vous avez répondu D, la réponse est déjà parue. Arrêtez de voyager dans le temps, ça m'agace.

Halte à la course à l'armement

Intel travaille actuellement sur un processeur destiné à succéder au MMX, le Katmai. Cadencé à 500 MHz, ce processeur serait particulièrement adapté aux applications gourmandes en puissance, comme les applications 3D ou la reconnaissance vocale. Principale difficulté pour Intel, continuer à financer ses recherches malgré l'effondrement du prix des puces. Tant pis pour eux, z'avaient qu'à s'arrêter au 286.

Jospin 2000.com

Moi, préparer en douce l'élection présidentielle américaine ? Grands Dieux jamais ! Un cyber–journaliste d'investigation américain vient de découvrir qu'un site nommé gore2000.org aurait été enregistré par un membre du comité de soutien à Al Gore, l'actuel vice-président des États-Unis d'Amérique. Les personnes interrogées se défendent d'une quelconque relation entre le chiffre 2000 et l'élection présidentielle tombant justement en l'an 2000. Si la chose s'avérait, elle tomberait sous le coup de la loi sur le financement des campagnes interdisant à un employé gouvernemental d'entamer une activité politique personnelle.

Ma caverne en carton

C'est LE bon plan du moment pour les fans de jeux de plateau, aussi appelés "jeux de société" par les très vieilles dames qui vont bientôt mourir... argh, trop tard. La boutique s'appelle OYA, elle est à Paris, mais elle fait aussi de la vente par correspondance. Vous y trouverez des chefs-d'œuvre dont jamais vous n'aurez entendu parler, mais qui pourtant, indéniablement, sont meilleurs, plus simples, plus distrayants que tous les jeux auxquels vous n'aurez jamais joué sur table. Si, si, y compris Junta, y compris Civilization. C'est une caverne d'Ali Baba. À tous les jeux est jointe une notice extrêmement bien fichue, synthétique et rédigée en français. OYA est ouvert de 14 heures à minuit, tous les jours de la semaine, sauf le lundi où ils dorment. Et ce n'est pas une pub, c'est un putain de coup de cœur.
OYA, 22, rue Daubenton, Paris 5e. Tél. : 01 47 07 59 59.

La femme qui valait 18 millions de connexions

Elles étaient 5 millions en 96. Les estimations évaluent leur nombre à 18 millions en l'an 2000 : les femmes (jeunes dans leur très grande majorité) restent la grande inconnue du Net. Les mecs, fastoche de capter leur attention, il suffit de leur donner du nibard. Mais les nanas ? Les businessmen cacus s'arrachent les cheveux. Que leur vendre ? Ils feraient mieux de demander aux amants de leur femme.

NETSCAPE SENT LE SAPIN

Ah ben zut. Netscape, le résistant, celui que le monopole débecte, a annoncé 510 millions de pertes pour le dernier trimestre 97. Pas cool, ça. Surtout que du coup, des licenciements ne devraient pas tarder à suivre la mauvaise nouvelle. Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai bien peur que Microsoft ne réussisse son coup d'Etat d'Internet Browser. En attendant, Netscape pourrait bien changer de nom et se transformer en Escape...

Khan

On signale l'apparition d'un nouveau réseau de type Kali pour le jeu en mode multijoueur baptisé Khan. Il a été mis en place par la compagnie Stargate Networks qui a le malheur de porter le nom d'un bel étron cinématographique. On lui souhaite néanmoins la bienvenue.

Khan : http://www.stargatenetworks.com/

STARGATE NETWORKS

CONNECTING VIRTUAL WORLDS TOGETHER

Rumeurs à Hollywood Part 2

Des rumeurs provenant de milieux spécialisés consacrés aux simulations spatiales feraient état de la décision de Chris Roberts (papa de la série des Wing et Boss de Digital Anvil) de ne pas utiliser de rats musqués dans le prochain casting du film inspiré de Wing Commander et qui portera sans doute le même nom, à moins qu'on le baptise "Pinau à la montagne", ce qui serait peut-être une erreur commerciale. Marc Hammil, au grand regret de quelques dizaines de personnes, ne tiendra pas le rôle de Blair mais aurait supplié le réalisateur de bien vouloir lui laisser endosser le rôle très convoité de l'écran bleu. Toujours est-il que quelques autres noms d'interprètes ont filtré, comme Saffron Burrows (... ?), Elise Neal (...??) ainsi que Tam Wilson (... !!!) . Le tournage débutera ce mois-ci au Luxembourg et en Allemagne.

Quakemini

Julianne Gentile est une passionnée de Quake. Aussi, elle organise des tournois. Elle vient de lancer l'inscription au concours nommé "Queen of the Hill II" qui aura pour principe de réunir des tas de participantes venant se crêper le nichon (...) sur Quake II. Du coup, j'ai une théorie : il y a quelques années, les nanas (et les garçons se voulant intellectuellement développés) détestaient le football. Depuis quelque temps, on assiste à une recrudescence de publicités sur les tampons et serviettes montrant des filles sportives, en action. La question est : Quake est-il comparable au football ou, plus précisément, peut-on comparer Quake au football ?

Question

Vous avez 13 ans, papa rentre dans la salle de bain et vous surprend à poil.

A. Vous souriez comme un crétin
B. Vous cachez votre poitrine naissante
C. Ce n'est pas papa

Si vous avez répondu A, attention, vous être en train de foutre de l'eau partout. Si vous avez répondu B, vous êtes la lectrice de Joystick. Si vous avez répondu C, vous n'êtes vraiment pas physionomiste.

Quake 2 vs Riven en deathmatch

Durant la semaine de Noël, Riven a mis sa pâtée à Quake 2 en termes de ventes chez nos amis les Ricains. Merde, ça veut peut-être dire qu'ils ont un cerveau, les outre-Atlanticains. Profitant de la brèche, Flight Simulator 98 et Tomb Raider 2 ont raflé la troisième et quatrième position dans les charts. En revanche, Frogger (8e) est devant Jedi Knight (10e), ce qui finalement infirme la précédente remarque sur l'éventuelle présence d'activité neurologique chez les susnommés. Pour Riven, ça doit être une erreur, ils ont dû confondre avec un autre truc, c'est pas possible. Ok, faut pas généraliser, y en a de très bien, des Américains. Tenez, exemple... heu... bon d'accord, j'ai rien dit.

Telex

Elle cartonnera vers l'an 2000, elle s'appellera Katana, comme le long Opinel japonais du même nom. Et Sega garde jalousement tout autre information concernant sa prochaine console. Wow, on est tous super impressionnés. Surtout Sony et Nintendo qui se partageront le gâteau les deux prochaines années.

Score a rézo

Le Score Games Saint-Lazare vient de monter un show-room avec huit différentes configurations micro MMX (Intel, Cyrix, AMD) Score Games Saint-Lazare, 6, rue d'Amsterdam 75009 Paris

Le dormeur doit se réveiller

Westwood vient d'onnoncer l'arrivée de lo nouvelle version de Dune 2. On se souvient que sa sortie avoit morqué le monde du jeu vidéo, tout comme Pong, Pac-Mon, Doom ou, plus récemment, Tomb Raider. Dune 2000 ne sera sans doute pas une révolution car il n'apportera que très peu de choses à la version passée (amélioration graphique, des vidéos pour les briefings et la possibilité de jouer en réseau local ou par le Net). On a un peu l'impression que Westwood profite au maximum de sa licence sans trop penser ou jeu. De toute façon, on aura la réponse quand le jeu sera face à Total Annihilation ou à Starcraft dans les bacs.



Les œuvres inconnues

Les béotiens réactionnaires et autres fâcheux opposent souvent les nouvelles technologies à l'écriture. Un nouveau site Internet devrait les convaincre de leur erreur. Les Œuvres Inconnues (www.neuronnexion.fr/loi) édite sur le Net des œuvres d'auteurs francophones, inconnus, donc. Au programme : nouvelles, romans, pièces, etc. On peut également accéder à un fonds constitué de pièces de théâtre inédites d'Alfred de Musset. Si vous pensez comme nous qu'il y a une vie en dehors du jeu vidéo, aidez ce site à fonctionner : consultez-le et envoyez vos tapuscrits.



Ultima Offline

Attention affaire !! Oui, je sais, je suis super doué pour la vente, y a pas de fierté, c'est dans mes gènes. Origin Systems vient d'annoncer (ou plutôt de réannoncer) la parution aux États-Unis dès février de l'Ultima Collection comprenant la saga Ultima (volumes 1 à 8), Akalabeth (le premier jeu de Garriot sur Apple II) et deux autres produits indéterminés qui seront soit les deux extensions d'Ultima VII, soit Martian Dreams et Savage Empire. Le pack comprendra aussi un atlas de 16 pages avec les cartes de chaque version d'Ultima et une interview inédite de la star Garriot ainsi probablement qu'une des somptueuses cartes en tissu brodées par sa maman, Emma. Le prix américain de l'ultime collec devrait tourner autour des 250 balles.

On espère que les programmes ont été bidouillés pour fonctionner sous Pentium : Ultima 7 par exemple est injouable dans sa version originale sans slomo, tellement il tourne vite. www.origin.ea.com/ultima/uc

Telex

Selon Les Echos, sur 100 millions de PC vendus chaque année dans le monde, plus de 90 % fonctionnent avec une puce Intel. Intel dépasse ainsi tous ses records de profits avec 40 milliards de bénéfices. Selon une source peu fiable, les employés auraient reçu une paire de chaussettes et un allume-cigare pour leurs étrennes. Tchusss.

Les bons jeux les yeux fermés

Cent ving-cinq mille, c'est le nombre de précommandes qu'a reçues Capcom pour Resident Evil 2. C'est plus de l'amour, c'est de la rage. Il a intérêt à être bien, le jeu, parce que sinon, à la place des programmeurs, je ne dormirais pas tranquille. Cent vingt-cinq mille types qui veulent votre mort, ça a de quoi angoisser son homme. Faut dire que Capcom a quand même dépensé 30 millions de francs en pubs diverses, ceci expliquant cela. Il doit être content, le chef de pub de Capcom, l'a pas dépensé ses sous pour rien.

Gold

Vous voulez créer des niveaux pour Rayman Gold et gagner plein de cadeaux ? Alors rendez-vous au www.ubisoft.fr/rayman pour vous inscrire et télécharger l'éditeur de niveaux. Si vous n'êtes pas connecté au Net, vous pouvez également le recevoir en adressant votre demande à : Concours Rayman-Gold, 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex.

Take 2 met le feu

Alors que Jet Fighter nous a très récemment surpris avec son excellente sortie en version Gold, Take 2 ne s'est pas endormi sur ses lauriers puisqu'il prépare Jet Fighter Full Burn. Au briefing, une toute nouvelle campagne et surtout un moteur 3D encore amélioré qui reconnaît moult cartes d'accélération. Ainsi, vous noterez dorénavant la présence d'une couche nuageuse très sympathico, ce qui faisait cruellement défaut à son prédécesseur. Les avions proposés sont le F-18 et le F-22, le F-14 étant incertain. Reprenant le principe d'un Wing Commander, les missions seront entrecoupées de vidéos vous expliquant le déroulement du truc de la chose. Rassurez-vous, Mark Hammill n'est pas de la partie, retenu par une grippe intestinale plutôt carabinée. En fait, au début, il avait juste un peu de fièvre, mais rien d'inquiétant, alors il s'est dit comme "bah c'est pas grave, je vais quand même passer l'audition", qu'il s'est dit. Mais pas de bol, son état a empiré alors qu'il se rendait chez le coiffeur, et du coup... mais bon, bref. Jet Fighter Full Burn, un simulateur qui en a, et qui va vous le prouver en avril.



Visiolitec 33 600

Pour ceux que la visioconférence intéresserait, Olitec propose un ensemble regroupant un modem 33 600, une caméra couleur, un microphone et les logiciels nécessaires pour communiquer avec tout ce bazar. Le modem externe proposé dispose de toutes les fonctions essentielles, vocale, répondeur, minitel, fax, et sait mémoriser des numéros de téléphone ou des messages. La définition de la caméra, sans être exceptionnelle (320 x 240), reste tout à fait honnête pour une telle utilisation. Pas besoin d'une carte d'acquisition vidéo, cette dernière se connectant directement sur le port parallèle. Le logiciel CU-See Me livré, ainsi que les softs de téléphonie, permettent à la fois de se servir du Net comme téléphone, comme visiophone et comme WebCam. Y a pas à dire, on n'arrête pas le progrès !

Quoi

Constructeur : Olitec
Distributeur : Olitec
Téléphone : 03 83 32 38 45
Prix TTC : 1 990 F

Humédia

Un clavier qui innove, c'est pas banal ! Hormis un design plus que futuriste, le Humédia dispose de séries de touches de lancement rapide. En clair, le côté gauche comporte douze touches programmables permettant, via le soft fourni, de lancer n'importe quelle application directement du clavier. Ce pavé de touches supplémentaires fait également office de touches de fonction et regroupe les fonctions Suppr, Fin, PagUP, PgDwn, home, Impr écran, arrêt défil et Paus, habituellement situées entre le clavier et le pavé numérique. On passe de l'une à l'autre des fonctionnalités de ces douze touches grâce à trois touches de couleur. Je sais, c'est compliqué. Du coup, il faut compter pas mal d'heures d'utilisation avant de se réhabituer à cette nouvelle disposition. Lorsque c'est chose faite, le Humédia est agréable au toucher et s'avère finalement pratique. Mais son prix reste élevé ! Pour conclure, ce clavier conviendra parfaitement au débutant, non familiarisé avec la disposition des touches d'un clavier normal. Quant aux autres... Ah oui, il existe en blanc cassé ou en noir. On n'arrête pas le progrès !

Constructeur : ALPS
Distributeur : N.C.
Téléphone : 01 53 17 16 40
Prix TTC : 490 F

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

X6-32

C'est la guerre des pads ! Saitek, nouveau venu dans la bataille avec l'ensemble X-35 présenté le mois dernier, propose désormais le X 6-32, un pad s'inspirant fortement de celui de PlayStation. Concernant les fonctionnalités, rien à signaler si ce n'est huit boutons de tir équipés chacun de l'option "tir automatique", un mode numérique/analogique, un revêtement gomme qui le rend très agréable au toucher et un calibrage automatique. Le plus surprenant concerne le prix : 160 F. Alors là, moi je dis bravo. On n'arrête pas le progrès, mais je l'ai déjà dit...



▲ **Constructeur : Saitek**
Distributeur : Transecom S.A
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix TTC : 160 F

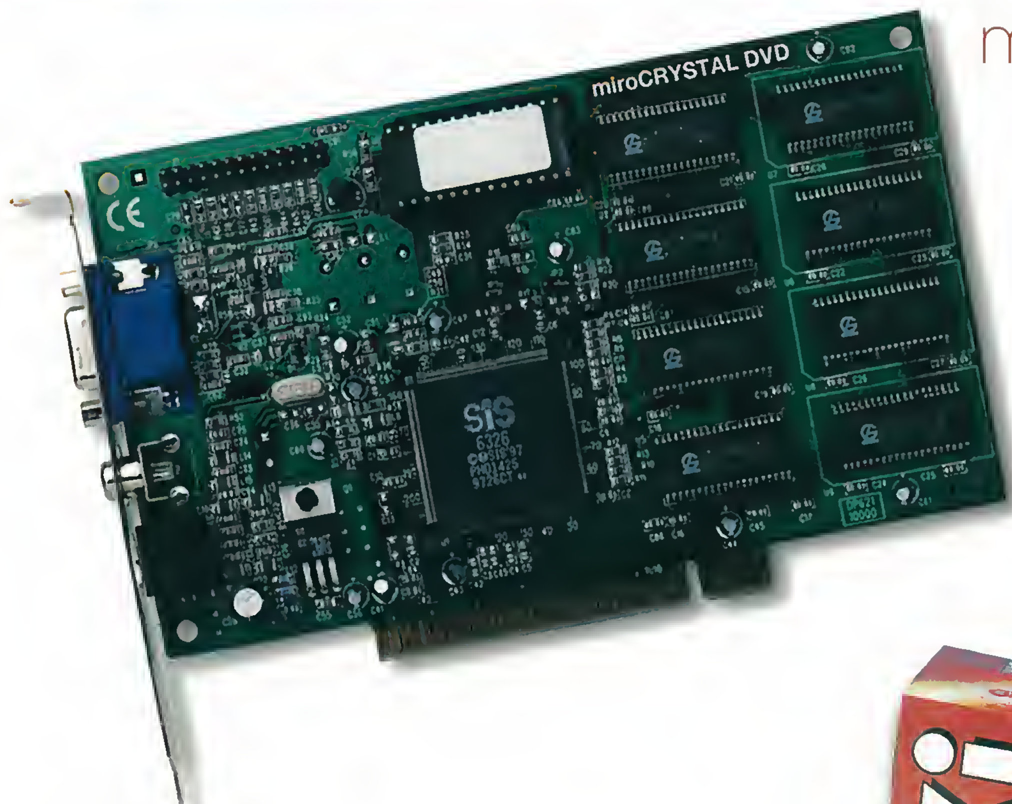
Maxi CD-Rom 32x

Ah, il est loin le temps où les premiers spécialistes du lecteur de CD-Rom clamaient haut et fort qu'il serait difficile de faire un lecteur réellement rapide. Et paf, un X 32, soit 4 800 Ko par seconde. Aussi bien que les derniers disques durs IDE ! Bon, le temps d'accès reste de 83 ms, mais quand même, ça tue. Ces taux sont évidemment théoriques car beaucoup de CD posent des problèmes de lecture à de telles vitesses. Néanmoins, les procédés CAV (Constant Angular Velocity) et PCAV, utilisés au départ pour les laser-discs, améliorent grandement la vitesse. Vraiment, on n'arrête pas le progrès !





▲ **Constructeur : Toshiba**
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 90 08 90 88
Prix TTC : 995 F



miroCRYSTAL DVD

Lo miroCRSYTAL DVD n'est autre que la dernière carte vidéa du constructeur allemand. Equipée du chipset SIS 6326 et de 4 Ma d'EDO RAM, elle affre une résalutian de 1 600 x 1 200 (1 152 x 864 en 24 bits) oinsi qu'une accélération 2D et 3D. Les performances 2D sant très bonnes, et restent dons la bonne mayenne paur la 3D. De plus, lo puce gère l'occélératian MPEG-1 et 2 en hardware ce qui permet la lecture de DVD avec un lecteur de DVD. Enfin, deux sarties composites et S-Vidéa sant incarparées paur un affichage sur un téléviseur. Protique pour mater les films VidéoCD ou DVD ! C'est trop bien le pragrès.

◀ **Constructeur : miro**
Distributeur : miroMEDIA
Téléphone : 01 42 53 36 60
Prix TTC : 890 F



X 7-38

Ouai de plus classique qu'un joystick ? Ben rien. Celui-ci dispose de deux trims X et Y et d'une vraie manette de gaz paur un peu plus de réalisme. Lo prise en main est agréoble et les quatre boutans de tir bien placés. Là encore, l'aspect le plus surprenant concerne le prix : 170 F. Allez, la prochaine fois, an vaus danne le motos. Ouoh, on n'arrête pas le progrès, finolement...

Constructeur : Saitek
Distributeur : Transecom S.A.
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix TTC : 170 F ▶



Maxi Scan A4

Guillemat naus prapase enfin un scanner au formot A4 ò un prix abordable. Et dire que j'ovais acheté le mien la bagatelle de 17 000 F sur Atari ST (nair et blanc bien sûr !). Celui-ci ne coûte que 795 F et se cannecte vio le port porallèle. Paur ce prix, ses caractéristiques sant impressiannantes : une résalutian de 300 x 600 dpi (4 800 x 4 800 par interpalatian logiciele), 1 milliard de cauleurs au 1 024 nuances de gris, et le tout en une seule posse. Il est livré avec un soft de reconnaissance de caractère, Textbridge de Xerox, et iPhato Express de U-Lead pour la retauche d'image. On n'arrête pos le pragrès.

▲ **Constructeur : Guillemot**
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix TTC : 795 F

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communiquante ! Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "configs qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2 (cf. notre dossier modem du mois dernier).

Config 1 – Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2) : 1 050 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex) : 1 200 F TTC

Config 2 – Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2) : 1 050 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex) : 1 200 F TTC

Config 3 – Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2) : 2 000 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex) : 1 200 F TTC

Le moniteur

Config 1 – 15" Philips Brilliance 105 : 2 500 F TTC

Config 2 – 17" Iiyama MF-8617E : 4 000 F TTC

Config 3 – 17" Sony 200SF : 5 000 F TTC

La carte-son

Config 1 – AWE 64 EOM de Creative Labs : 580 F TTC

Config 2 – AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs : 680 F TTC

Config 3 – AWE 64 Gold de Creative Labs : 1 250 F TTC

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

Les cartes 2D/3D

À l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc, soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et souhaitez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC).
Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous). Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3D (3Dfx de préférence) par derrière !

Config 1 – Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 890 F TTC
Ou XPERT@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 950 F TTC
Config 2 – XPERT@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 950 F TTC
Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 890 F TTC
Config 3 – XPERT@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X : 1 600 F TTC

Le disque dur

Config 1 – Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33) : 1 590 F TTC
Config 2 – Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33) : 1 590 F TTC
Config 3 – Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33) : 2 380 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Config 1 – Toshiba 16X IDE : 520 F TTC
Config 2 – TEAC 24X IDE : 650 F TTC
Config 3 – TEAC 24X IDE : 650 F TTC

Le processeur

Hors AMD et Intel, point de salut (à fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX). Grand perdants de l'histoire : les Cyrix, dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu.

Config 1 – K6 200 MHz MMX : 1 290 F TTC
Config 2 – Pentium 233 MHz MMX : 2 300 F TTC
Config 3 – Pentium II 300 MHz : 5 500 F TTC

La carte mère

D'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7 PCI, qui offre des rapports performance/prix encore très intéressants (les cartes mères socket 7 AGP sont pour l'instant des solutions bâtardes qui n'apportent rien, on vous tiendra au courant si ça change).
En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore (les premiers jeux AGP sont attendus pour mars), mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive.
Quel que soit votre choix, un conseil : faites attention à bien acheter un boîtier ATX. Le standard AT est en train de vivre ses derniers jours.

Config 1 – Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz) : 1 120 F TTC
Config 2 – Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz) : 1 120 F TTC
Config 3 – Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz) : 1 350 F TTC

La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà.

Config 1 – 32 Mo de SDRAM en DIMM : 620 F TTC
Config 2 – 64 Mo de SDRAM en DIMM : 1 240 F TTC
Config 3 – 64 Mo de SDRAM en DIMM : 1 240 F TTC

La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

PATCHES

Cyrille Baron



Avec l'arrivée de Flight Simulator 98, les bidouilleurs de toutes sortes se sont remis au travail. Voici un petit résumé des patches, avions, panels et autres scénarios disponibles sur Internet. Espérons que le même enthousiasme animera les utilisateurs du très impressionnant Flight Unlimited II.

Ça plane pour Flight Simula



Toute la puissance d'un quadrimoteur résumé avec ce superbe panel de DC6. Naturellement, tous les instruments sont actifs.

La faiblesse et la force de Flight Simulator tiennent en un mot (et quelques Mo) : compatibilité ascendante. Au fil des versions, le moteur, qui n'a pas évolué, autorise l'utilisation de scènes créées pour les versions antérieures. En revanche, jusqu'à la sortie du patch d'Apollo Software, il n'était pas possible de récupérer des appareils créés avec Flight Sim Flight Shop (FSFS). Ouf, l'erreur est réparé et, subitement, ce sont des milliers d'appareils qui vous ouvrent les ailes. Civiles, militaires, jets ou hélices, gros porteurs ou ultra-légers, sans parler de quelques engins étranges, il est possible de tout faire voler sous Flight Sim. Côté panel, là



Allez savoir pourquoi, le Sahara prend parfois des allure d'Aldeboran. S'il te plaît, monsieur, dessine-moi un mouton. Oh pis non ! Dessine-moi plutôt un Stormtrooper.

Décidément indispensable

Au cas où vous auriez manqué notre numéro précédent, je vous rappelle que le convertisseur d'avions et d'aventures FSFS/FS98 est disponible (FConv98.EXE). Sans lui, vous ne pourrez pas utiliser la majorité des appareils et panels présentés ici. C'est téléchargeable gratuitement, et ça se passe sur www.apollosoftware.com/ Et en prime, ça corrige un bon paquet de bugs de FS98. Cela dit, il en restait encore (et il en reste encore aussi toujours. On parie ?).
Du coup, le patch officiel de Microsoft pour FS98 est disponible. On le trouve sur le site de Microsoft et sur de nombreux sites dédiés à la simulation de vol (fs98pat1.exe). Au hasard, l'incontournable www.flightsim.com sur lequel vous trouverez l'intégralité des add-on dont il est fait mention dans ces pages.



Ronce de noyer. Pas de doute, nous sommes à bord d'un Piper Arrow d'exception. Remarquez l'emplacement permettant d'afficher la carte de FS.

Le mythique Beechcraft Starship 2000 est un turbopropulseur réalisé en matériau composite. Prêt à partir en vrille ?



Lear en approche de l'aéroport de Reidjavik. Admirez le panel réaliste ainsi que la centrale météa (wdgau.zip), placé ici sur le panneau des annonces. Compatible avec les différents générateurs de météo (Freeware Real Weather, Real ATC d'Ubi Saft, etc.), cet afficheur indique la force du vent, sa direction, la pression atmasphérique et la température.



tor 98

aussi, les créateurs rivalisent d'inventivité. Deux écoles s'affrontent : panels photos-réalistes ou panels dessinés à la main. On trouve de fantastiques réalisations dans les deux camps. À deux exceptions près, le GPS de David Drouin et les panels de la société Propeller - tous les avions, panels et utilitaires présentés ici sont des freewares, cardwares (l'auteur demande qu'on lui envoie une carte postale pour le rétribuer) - et autres graticiels. Ils peuvent être trouvés sur le site www.flightsim.com. Ce site, particulièrement bien fait, présente dans la pupart des cas une image de l'avion ou panel à télécharger, dûment classé aussi (je m'abstiendrai de vous donner les noms de fichiers). Il est même possible d'y effectuer une recherche par noms de fichier ou mots. Près de 300 panels, 20 fois plus d'appareils ; autant vous laisser faire votre marché. Bon OK, je vais être honnête, tout est installé dans mon répertoire FS et je n'ai plus de trace des fichiers ZIP d'origine.

REMARQUE

Certains de ces panels ne fonctionnent pas avec la 3Dfx. Heureusement, fixpnl.zip de Chuck Dome corrige la palette des BMP récalcitrants.

Par manque de place, nous n'abordons pas ici la question des scenarii pour FS. Vous en trouverez d'excellents à l'adresse habituelle (Flightsim.com). Jetez un œil sur Iceland et Wyoming.



Chaque avion a son panel, chaque panel a son avion ou presque (Ici, un Mudry Cap 10B). Partir en chasse après la partie manquante peut être amusant, mais n'oubliez pas de voler de temps en temps, FS98 est fait paur ça !



Comment utiliser tout ça ?

Sans entrer dans le détail de la structure des différents fichiers de Flight Sim, voici comment utiliser ces merveilles.
Dans votre dossier FS98, créez un dossier Panel2. C'est ici que vous recopierez vos panels. Renommez-les du nom de l'appareil auquel ils correspondent. Par exemple, Panel.BeechBaron pour un panel de... BeechBaron. Bravo, vous avez compris.
Pour attribuer un nouveau panel à un appareil, il suffit d'éditer (avec wordpad) le fichier panel.cfg. Par exemple, pour attribuer un panel appelé Panel.BeechBaron à l'appareil BeechBaron que vous avez copié dans Aircraft, le fichier panel.cfg de l'appareil (attention, pas celui du panel !) devra ressembler à ceci :

```
[fltsim]
alias=Panel2\Panel.beechBaron
```

Les fichiers sons pourront également subir le même traitement, car il serait stupide de remplir le disque dur avec le même son, dupliqué en autant d'exemplaires que d'appareils qui l'utilisent, d'autant que l'on trouve quelques sons de remplacement pour divers appareils. Ce n'est pas du luxe, car FS est décidément très pauvre de ce côté-là. Créez donc un dossier Sound2 dans celui de FS98.
Par exemple, copiez le dossier sound contenu dans l'appareil C182 dans votre dossier Sound2. Renommez-le Sound.C182 (ou C182.sound ou tout ce qui vous chante. L'important est de retrouver la même appellation par la suite).
Maintenant, vous pouvez éditer le fichier sound.cfg d'origine, contenu dans aircraft\C182\sound. Profitez-en pour mettre les fichiers .wav de ce dossier à la poubelle.
Et c'est reparti avec le même principe que celui utilisé pour les panels :

```
[fltsim]
alias=Sound2\sound.C182
```



Cessna P210: GPS3 est inclus ici dans le panel du Cessna P210.

En vrac

La société PropellerHead propose des panels d'excellente qualité pour une dizaine de dollars. Certes, c'est plus cher qu'un panel gratuit, mais lorsque l'on voit la qualité de ses créations, il y a de quoi craquer : ombres, reflets, textures et mise en place des instruments, il n'y a rien à redire. Allez donc faire un tour sur son site : www.propellerhead-phd.com/

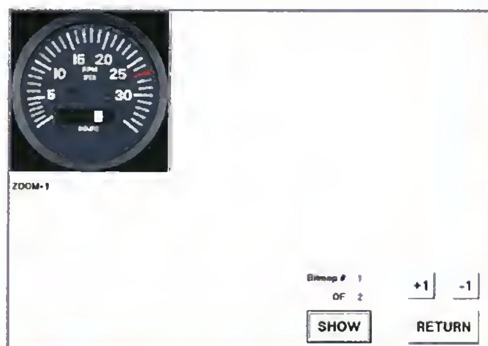
Roger Alain Jedikian propose également, pour un prix modique, des panels originaux sur son site : rafale.worldnet.net/~jedikian/

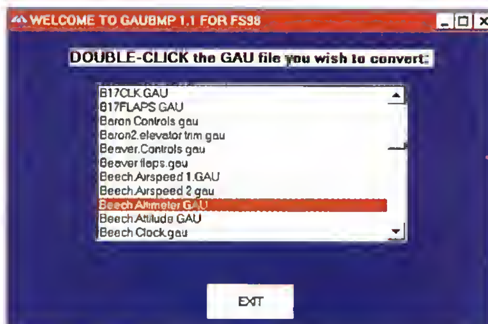
Autre shareware de qualité, l'indispensable GPS de David Drouin. Se comportant comme un véritable ordinateur de bord, ce shareware (version d'essai disponible) est une véritable merveille. Seul défaut, il n'accepte ni 3Dfx, ni Direct X.



Ce MB 339, appareil de voltige italien, a fier allure. De plus, le modèle de vol semble excellent. Admirez les détails de la cabine ainsi que le panel.







Décidément indispensable

Au cas où vous auriez manqué notre numéro précédent, je vous rappelle que le convertisseur d'avions et d'aventures FSFS/FS98 est disponible (FConv98.EXE). Sans lui, vous ne pourrez pas utiliser la majorité des appareils et panels présentés ici. C'est téléchargeable gratuitement, et ça se passe sur www.apollosoftware.com/

Et en prime, ça corrige un bon paquet de bugs de FS98. Cela dit, il en restait encore (et il en reste encore aussi toujours. On parie ?).

Du coup, le patch officiel de Microsoft pour FS98 est disponible. On le trouve sur le site de Microsoft et sur de nombreux sites dédiés à la simulation de vol (fs98pat1.exe). Au hasard, l'incontournable www.flightsim.com sur lequel vous trouverez l'intégralité des add-on dont il est fait mention dans ces pages.

Simple et efficace

Attention, il existe dans FS98 deux types de modèles de vol : Prop (hélice) ou Jet (réaction). Parfois, les créateurs d'avions attribuent à un gros porteur à hélice le modèle de vol d'un Jet. Dans ce cas, il faudra donc assigner à l'engin un son Jet, faute de quoi l'on ne risque d'entendre que le bruit du vent. En se penchant de plus près sur la question (à savoir la structure des fichiers Sound.cfg), on devrait pouvoir remédier à la chose. J'avoue ne pas avoir eu le temps de m'en occuper.

Bel effet de texture avec ce panel de Cessna tout en métal, ici dans l'environnement du Tahiti Scenery de Wilco Publishing, édité par Ubi Soft. On remarquera, à côté de l'altimètre, un radio altimètre mal placé par mes soins (il manque un poil à gauche). Cet instrument, ainsi que de nombreux autres GAU, freewares ou shareware, peut être trouvé sur le site des auteurs www.hof.baynet.de/~ho3080

Mon panel que j'ai fait

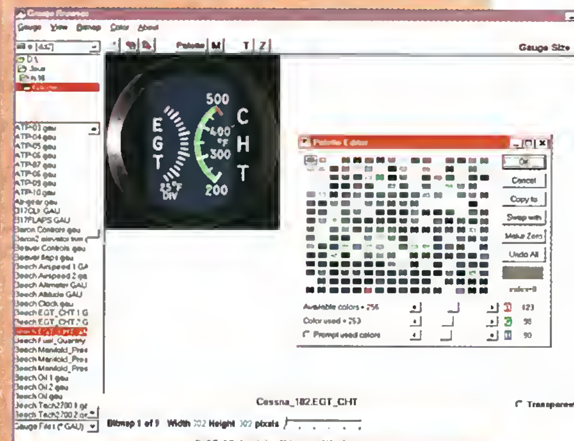
Au cas où vous souhaiteriez modifier les panels de façon plus conséquente (par exemple, avec Paint Shop Pro), prudence... les planches de bord, au format BMP, doivent impérativement être en 256 couleurs. Si vous utilisez PSP, sauvegardez vos BMP en utilisant l'option Palette Microsoft. Les instruments, contenus dans le répertoire Gauge, peuvent être attribués à un panel de votre choix en éditant le fichier Panel.cfg d'origine.

[Window00] attribue un BMP a Shift 1 ; [Window01] à Shift 2 etc.

gauge03=Cessna_182.Timer, 88, 60, 52 signifie que le timer du Cessna occupe sur la planche les coordonnés 88, 60. Le dernier chiffre est un pourcentage indiquant la taille de l'instrument.

Pour redessiner les instruments, point de salut hors l'utilitaire de Chuck Dome. Ce Freeware appelé GAUBMP permet, comme son nom l'indique, de visualiser sous forme de BMP les différents fichiers GAU qui composent les instruments, et ce afin de les modifier par la suite.

Et si vous programmez en C++, le Panel SDK de Microsoft, téléchargeable sur le Net, vous permettra de créer vos propres instruments. Dans tous les cas, il sera intéressant de jeter un œil sur le fichier Help accompagnant ledit SDK.



Dernière minute (ça, c'est du scoop, coco !) : un nouvel utilitaire, appelé Gauge Browser (gaubzr10.zip), permet également de modifier des GAU existants. Intérêt par rapport à celui de Chuck Dome, les instruments s'affichent directement lorsque l'on sélectionne le fichier.



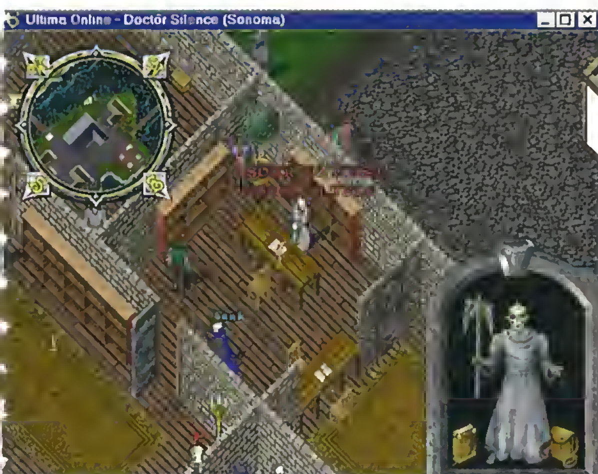
PATCHES

monsieur pomme de terre

Du nouveau pour UltimaOnline

Voici quelques utilitaires qui s'ajoutent à Ultima Online. Tous, sauf SpeedyNet (qui se trouve dans le CD de ce numéro), sont téléchargeables sur le site Ultima de Joy : www.joystick.fr/ultima

Ultima Online Screenshot Utility



Pris de colère, un Dragon vous vomit dessus un déluge de lave. Un orc mage vous a lancé un sort de paralysie ; il vous martèle maintenant la gueule, tandis qu'impuissant vous assistez au spectacle de votre mort. Dans un tunnel, un autre joueur arrive en face de vous. Son nom, MastarKiller, apparaît en rouge vif. Innocemment, vous lui lancez un "hello" sympathique auquel il répond par un mur de feu. Un dernier geste ? Oui, F12, un sourire et hop, la scène est immortalisée. UOSE, freeware très léger (une centaine de Ko) se glisse dans la racine d'UO et prendra des photos au format .gif de vos vacances en camping chez les hommes-lézards.

UOXperiement

C'est un émulateur de serveur UO. Il permet de jouer off line, tout seul ou à plusieurs. Les versions d'UOX ou d'autres programmes du même type apparaissent sur le Net comme des champignons, ce qu'Origin voit d'un très mauvais œil.

UOLocator

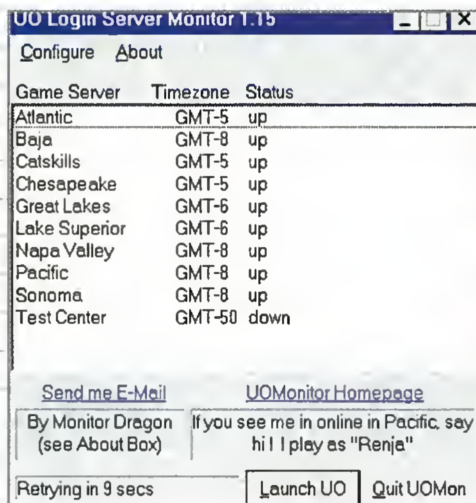
Achetez un sexant ! Ça ne coûte que 15 pièces d'or et ça donne les coordonnées exactes de votre position. Grace à UOLocator, entrez ces coordonnées et retrouvez instantanément votre

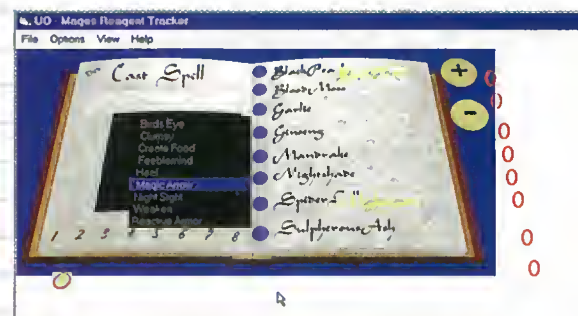


position sur une carte générale, que vous pourrez annoter et sur laquelle vous pourrez même zoomer vers des cartes plus précises. Attention, pour le faire marcher, il faut aussi télécharger des cartes spéciales annotées au format ".dem". www.pconline.com/~stormcat/

UO Monitor

Très utile pour savoir si le serveur auquel vous ête connecté est juste super lent ou si le serveur est tombé "Down", donc temporairement fermé. UO Monitor peut surveiller tous les serveurs à la fois, ou un seul (ça mange moins de bande passante, mais le programme n'est pas gourmand du tout). Laissé en tache de fond, UO Monitor démarrera Ultima Online dès que le serveur de votre choix sera remis en marche. C'est d'autant plus utile, que Origin ferme régulièrement pour maintenance ses serveurs aux heures où les Américains ne jouent pas, c'est-à-dire pile poil quand les Français se connectent, entre 20 et 22 h.



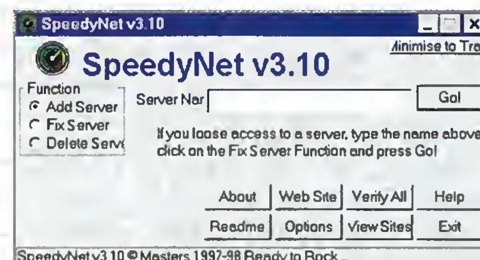


UO Mage Reagent Tracker

Certains ne jurent que par ce programme. Moi, je le trouve futile. Il comptabilise les ingrédients utilisés à chaque sort, mais comme il est complètement indépendant d'UO, il faut entrer dans UOM chaque sort lancé. L'horreur du fonctionnariat.

SpeedyNet

C'est une petite merveille qui ne sert pas à jouer à UO ; ça accélère vos connexions avec les serveurs dont vous avez entré l'adresse en suprimant des vérifications dans le protocole de communication. Ça marche même avec les serveurs d'IRC. Sur UO, le gain de vitesse est d'environ 20 %. SpeedyNet se trouve dans le CD de ce numéro. Cliquez sur "add" et ajoutez les adresses des serveurs sur lesquels vous jouez (attention, la version shareware n'accepte que 5 nouvelles addresses !).



LES LOCATIONS D'ULTIMA ONLINE

Pour Pacific
area1-w.owo.com

Pour Atlantic
area1-ge2.owo.com

Pour Great Lakes
area1-gl.owo.com

Pour Baja
area1-b.owo.com

Pour Cheasapeake
area1.ge1.owo.com

Pour Lake Superior
area1-drk.owo.com

Pour Napa Valley
area1-gw1.owo.com

Pour Catskills
area1-ge3.owo.com

Pour Sonoma
area1-gw2.owo.com

C'EST LI

Les Pécés ne sont plus ce qu'ils étaient. Et demain, ils ne seront plus ce qu'ils sont ; et ils seraient nettement plus fiables, si on ne passait pas sa vie à leur greffer fébrilement des trucs et des machins pour sans cesse les améliorer... Mettez un peu d'ordre dans votre boîtier, envoyez questions techniques et suggestions à Joystick Réponses Micro, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

CHANGER UN PENTIUM 100

La première chose à vérifier avant d'installer un nouveau processeur est la tension d'alimentation processeur que peut fournir la carte mère. Les Pentium classiques (non MMX) fonctionnent en 3,3 V alors que les moutures MMX nécessitent du bi-voltage (deux tensions différentes doivent être à la fois : 2,8 V et 3,3 V). Si, comme c'est probable, votre carte n'offre que du 3,3 V, vous êtes limité à l'usage de Pentium classiques, difficiles à trouver à l'heure actuelle (fabrication arrêtée). Si votre carte offre une fréquence bus processeur de 200 MHz, le processeur Intel le plus puissant utilisable sera un P200 Classic. Pour ce qui est des processeurs d'autres marques, vous ne pourrez employer ni AMD K6, ni Cyrix 6X86 MX, qui nécessitent tous deux le fameux bi-voltage. L'utilisation de processeurs Cyrix ou AMD de génération précédente est, elle, envisageable (1). Une solution plus récente réside dans l'utilisation du microprocesseur Winchip C6, fabriqué par IDT, un nouveau venu dans l'arène des processeurs compatibles Pentium. Ce processeur est compatible Socket 7 et présente le gros avantage de fonctionner avec une seule tension de 3,3 V (ou 3,52 V selon les versions). Il peut donc aussi bien remplacer un Pentium standard qu'un Pentium MMX. Le Winchip C6 existe en version 180 et 200 MHz (des modèles 225 et 240 MHz sont prévus pour bientôt). Cette puce offre quelques autres avantages : consommation d'énergie réduite grâce à la technologie de fabrication RISC (le modèle 200 MHz nécessite 11 Watts, à comparer aux 16 W qu'utilise un Intel P200 MMX), gros cache-mémoire interne (64 Ko, contre 32 pour un Pentium MMX) et jeu d'instructions compatible MMX. Quant aux performances, elles placent ce processeur dans la classe des Pentium MMX, AMD K6 et Cyrix 6X86 MX, hormis dans le domaine de la virgule flottante, où les modèles Intel restent les meilleurs (2).

REFROIDIR UN PROCESSEUR

Le refroidissement est une donnée à ne pas sous-estimer. À cet effet, on utilise le bon vieux refroidissement par air, méthode économique mais bien moins performante qu'un refroidissement par eau, huile ou par un cycle de compression/expansion de gaz.

La complexité interne des CPU ("central processing unit", les processeurs quoi) va en s'accroissant, ce qui amène à une concentration plus importante de transistors sur la puce de silicium (10-15 millions pour les plus puissants modèles). Ce qui crée toujours plus de chaleur. Depuis les 486 DX4, on est obligé de refroidir le processeur de manière plus énergique. Le simple contact du boîtier de la puce avec l'air ne suffit plus à évacuer toute la chaleur générée, et l'accumulation thermique risquerait de "griller" le composant. De plus, une grande part des erreurs ou plantages sont justement dus à une surchauffe des composants, spécialement lorsque l'on tente de repousser les limites d'une machine ("overclocking") ou, plus simplement, si l'ordinateur est rempli jusqu'à la gueule de cartes d'extension. Selon les versions et les marques, les processeurs de classe Pentium dissipent en pointe une puissance de 5 à 35 W environ. Par rapport au reste des composants d'un PC, le processeur représente facilement 10 à 30 % de la chaleur générée. Circonstance aggravante, à moins de disposer de composants d'une qualité militaire, la plage normale d'utilisation d'un micro-processeur ne doit pas dépasser une température boîtier processeur de 65 ou 70°, parfois même 55° pour certains 486 (3).

Le CPU est donc une source calorifique qui chauffe l'air contenu dans le boîtier du PC. Manque de chance, cet air-là sert justement à son refroidissement. Qui plus est, le CPU n'est pas le seul à chauffer l'air dans le boîtier : les régulateurs de tension intégrés à la carte mère (4) et, bien sûr, toutes les cartes d'extension ont aussi de la température. Or, pour assurer un refroidissement convenable, il faut que l'air dans le boîtier ne soit pas à une température trop élevée. Le gros ventilateur du bloc alimentation secteur, non seulement refroidit l'alimentation du micro, mais extrait aussi l'air chaud de la machine, et des ouïes, percées dans le bas du boîtier servent de prise d'air froid. On peut tirer beaucoup de constatations utiles de ce système de refroidissement.

1.- Le refroidissement est particulièrement inefficace dans un PC : l'air contenu dans le boîtier finit toujours par atteindre une température (trop) élevée. C'est pour cela qu'il ne faut surtout pas boucher l'aération du ventilateur ou les ouïes d'entrée. C'est aussi pour cela que les deuxièmes ventilateurs internes soufflant le processeur sont peu efficaces. Il est de loin préférable d'opter pour un boîtier (souvent plus bruyant) équipé de plusieurs ventilateurs externes, surtout si l'on utilise beaucoup de cartes ou disques durs. Il est vital de réparer tout bloc alim secteur dont le ventilateur ne marche plus (idem pour le ventilateur processeur).

2.- Le refroidissement du microprocesseur doit être le meilleur possible, vu ses conditions de fonctionnement médiocres. On obtient cela en utilisant un radiateur de taille adaptée (grande taille = meilleur transfert de chaleur) doté d'un ventilateur correct. Il ne faut pas mégoter sur la qualité du système de refroidissement CPU, car les modèles économiques utilisent parfois des systèmes de fixation approximatifs. Or une fixation approximative peut créer un léger espace (à proscrire absolument) entre le dos du CPU et la face contact du radiateur. Dans un tel cas, l'efficacité du radiateur diminue fortement, provoquant plantages ou pannes par surchauffe. Bien que le contact direct CPU/radiateur soit possible dans les cas de processeurs peu calorifères, il vaut mieux utiliser un agent intermédiaire pour favoriser un bon transfert thermique (un peu de pâte silicone en très fine couche entre les deux surfaces ou une feuille de papier spécial au graphite), on peut alors espérer un gain de 30 à 40 % sur l'efficacité thermique.

3.- Il faut viser une grande fiabilité du refroidissement. Pour cela, on peut utiliser plusieurs ventilateurs (redondance) ou spécifiquement des ventilateurs CPU montés sur roulement à billes (les ventilos avec axe sur paliers ont une durée de vie nettement inférieure et sont plus bruyants). Dans les cas limites de refroidissement, il existe des solutions musclées comme les sondes à effet Peltier. Il s'agit de systèmes associant le classique couple radiateur-ventilateur à un "thermocouple" (5).

PARAMÈTRES SETUP EFFACÉS

Des paramètres de SETUP qui disparaissent mystérieusement plusieurs fois d'affilée, c'est un symptôme classique. En effet, les données du SETUP (réglages disque dur, processeur

mémoire, etc.) sont conservées dans une mémoire de quelques dizaines d'octets dite mémoire CMOS (6), laquelle est alimentée, une fois l'ordinateur éteint, par une source d'énergie autonome (pile, accumulateur). Si les données s'effacent, il y a de très fortes chances pour que le coupable ne soit autre que cette pile ou batterie. Une pile, ça finit toujours par s'user (le type employé est assez variable : classique, alcaline, mercure, lithium avec une durée de vie comprise entre deux et dix ans environ). Quant aux accumulateurs cadmium/nickel, ils ne sont prévus que pour quelques milliers de cycles charge/décharge, dans le meilleur des cas. De plus, le fonctionnement des batteries dans un PC n'est pas idéal : normalement, pour assurer une longévité optimale à une batterie, il faut qu'elle soit totalement déchargée avant d'être rechargée à nouveau. Or, elle n'atteint jamais la décharge complète. Pour des raisons compréhensibles, la charge s'effectue bien avant qu'elle ne soit totalement vide. Bref, une panne de batterie de CMOS est assez courante et le message d'erreur est alors explicite ("nvram data invalid, ...", la nvram étant la mémoire vive non volatile). Sur la carte mère, remplacez la pile ou batterie par un modèle de même type (souvent de type "bouton"), vous n'avez plus qu'à ressaisir tous les paramètres du SETUP. On peut noter qu'il existe une faible possibilité que ce type de problème soit généré par un virus. Si le problème persiste après changement de la pile, bootez et chargez un système d'exploitation minimal à partir d'une disquette saine protégée. Si le problème disparaît, alors, il faudra utiliser un anti-virus pour désinfecter vos disques durs et disquettes.

QU'EST-CE QUE LE GLIDE ?

Le GLIDE est l'API 3D (7) propriétaire la plus diffusée actuellement. Cette API a été créée par la société 3DFX, fabricant des fameuses puces accélératrices 3D Voodoo (utilisées par nombre de cartes vidéo 3D haut de game : la Monster 3D de Diamond, la Righteous 3D de Orchid, etc.). Cette API est propriétaire, c'est-à-dire qu'elle appartient à 3DFX et ne gère que les chips graphiques de cette marque. Le gros avantage d'une API propriétaire, c'est qu'elle est optimisée pour un hardware particulier, avec ainsi plus de vitesse et d'effets à la clef par rapport à des API généralistes comme Direct3D.

OVERCLOCKER UNE CARTE GRAPHIQUE

Oui, c'est possible. En fait, c'est ce que l'on fait souvent sans le savoir, quand on augmente la fréquence de fonctionnement du bus ISA (pour les cartes graphiques ISA), PCI (pour les cartes PCI), etc. Dans le cas du PCI (ou du VLB), on peut sans trop de difficulté pousser à 40 MHz. Au dessus, des problèmes commencent généralement à apparaître (pixels manquants à l'image, caractères incomplets, zones d'image instables, plantages...). Et comme les processeurs, les puces graphiques chauffent nettement plus à fréquence élevée. Il peut parfois exister des possibilités logicielles de "booster" sa carte graphique, comme c'est le cas par exemple avec la 3DFX, l'utilisation de variables d'environnement spéciales permettant de modifier en soft la fréquence de fonctionnement. Il s'agit principalement de la variable : SST_GRXCLK, qui permet de faire varier l'horloge interne de la carte (mettre SETSST_GRXCLK=55 dans votre AUTOEXEC.BAT, par ex.). La valeur par défaut est 50, mais on peut sans trop de risques monter à 55 ou 57 (soyez prudents dans ce type de manip et privilégiez la fiabilité).

NOTES

1.- Les plus puissants clones de Pentium Classic sont le K5 PR 200 et le Cyrix 6X86 P200+. Attention, ce dernier nécessite une carte mère dotée d'une fréquence processeur inhabituelle (75 MHz), ainsi qu'une alimentation processeur renforcée et un ventilateur processeur spécial (les P200+ consomment pas mal et chauffent sec).

2.- La grande majorité des logiciels ne sollicitent pas la virgule flottante (même Windows 95) mais par contre utilisent intensément l'arithmétique entière. Pour les quelques jeux qui en usent à outrance (Quake 1 et 2...), on peut compenser cette lacune par une bonne carte 3D, à base de Voodoo 3Dfx, par exemple.

3.- Intel recommande de ne pas atteindre la température boîtier de 75° sur Pentium II et 70° sur Pentium Classic et MMX. les AMD K6 et Cyrix sont aussi dans ce dernier cas. Notez que les températures à ne franchir sous aucun prétexte (destruction de la puce) sont assez élevées (elles tournent autour de 110°). Quel que soit le processeur, un fonctionnement fiable sans réduction de durée de vie s'obtient sans dépasser les 55° C.

4.- Les régulateurs sont des composants (souvent dotés de petits radiateurs) qui, à partir des tensions fournies par le gros bloc d'alimentation à découpage (+5 V,+12 V, -12 V), créent et régulent les autres sources d'énergie utiles (3,3 V, 2,8 V...). Jusqu'à mi-97, les cartes mères utilisaient à ces fins des régulateurs classiques qui transforment bêtement en calories les surplus d'énergie à éliminer. Heureusement, les dernières versions de cartes mères emploient une petite alimentation à découpage. Cette technique infiniment supérieure au niveau de l'efficacité, ne fournit que l'énergie nécessaire sous la tension demandée, sans gaspillage (et donc sans chauffe inutile). Moralité, si vous achetez une nouvelle carte mère., vérifiez qu'elle intègre ce perfectionnement.

5.- Schématiquement, c'est un procédé réfrigérant parfois utilisé dans les frigos portables. Le thermocouple est un assemblage de deux métaux qui, une fois soumis à une tension électrique, génère du froid à une de ses extrémités et de la chaleur à l'autre. On peut donc refroidir énergiquement un processeur par ce moyen.

6.- Le CMOS (Complementary Metal Oxyde Semiconductor) est une technologie de fabrication de circuits intégrés. Elle présente deux gros avantages : une très faible consommation électrique et une large tolérance des tensions d'alimentation (de 3 à 16 V environ). Par simplification, on appelle CMOS le circuit intégré qui stocke les paramètres du SETUP et comporte souvent également les circuits de l'horloge/calendrier temps réel (celle qui donne l'heure, rien à voir avec l'horloge du CPU).

7.- Une API (Applications Programmer's Interface) est un ensemble de normes standardisées pour l'usage de cartes d'extension sous W95. Tout développeur logiciel peut ainsi exploiter une carte hardware (ici, une carte 3D) sans se préoccuper de problèmes terre à terre, comme de l'absence de la carte (fonctions 3D émulées par logiciel), sa version, les fonctions disponibles, etc. En fait, il s'agit d'une amélioration du concept de pilote logiciel.



L'aire l'utilit

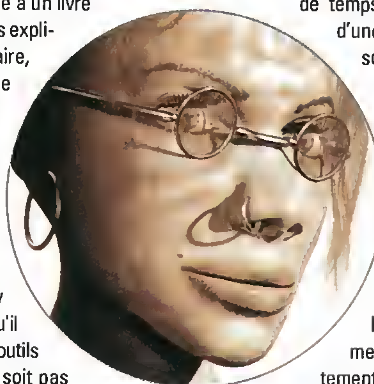
Nous n'avons pas pour habitude de tester les utilitaires. Après tout, Joystick est un magazine de jeux, non ? Et puis d'autres confrères de la presse sont largement mieux placés que nous pour le faire. Cependant, nous avons décidé d'ouvrir quelques pages à ces applications. Pourquoi ? Parce que bon nombre d'entres elles ont un rapport plus ou moins direct avec les jeux vidéo. Parce que beaucoup d'entre vous ne savent pas que le programme Paint fourni avec Windows est une véritable daube. Parce qu'il est toujours utile de découvrir comment faire ses propres sons, comment redessiner les textures de Flight Simulator, comment se connecter à un FTP et puis, pourquoi pas, comment faire son propre jeu ou son propre CD. Sans aborder l'aspect initiatique de la chose mais surtout pour vous éviter d'acheter n'importe quoi, nous vous parlerons ici des meilleurs produits dans chacun des genres. Cela ira du simple Freeware aux applications dites professionnelles. Pour inaugurer cette rubrique, nous avons décidé de vous faire un peu rêver... quoique. Vous vouliez savoir avec quoi nous faisons notre CD-Rom, chez nous, à Joystick ? Avec quels outils les graphistes de Weswood ont réalisé les décors de Blade Runner ? C'est chose faite !

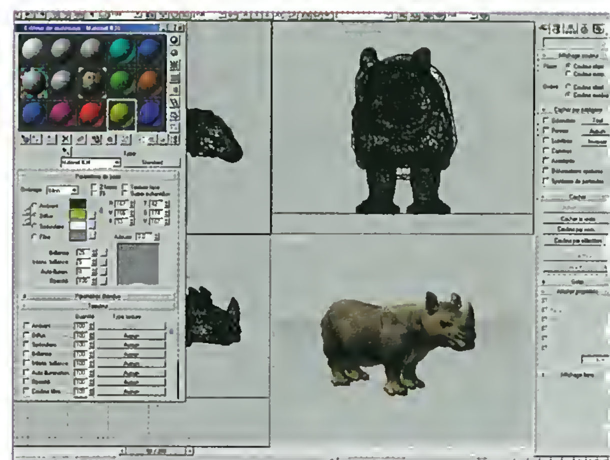
LORD CASQUE NOIR

3D Studio MAX R2

ÉDITEUR : Autodesk
PRIX : Environ 29 000 francs

De par l'avènement de machines toujours plus puissantes, les logicels d'images de synthèse ont fleuri comme des petits pains. Pourtant, bien peu de ces produits permettent de créer de la 3D digne de ce nom. En lançant 3D Studio sous DOS, Autodesk avait été, à l'époque, le premier à proposer un véritable outil professionnel sur PC, capable de créer à la fois des images, mais aussi des animations. Le succès auprès des développeurs de jeux vidéo avait été immédiat et la grande majorité des intros et autres scènes cinématiques de l'année dernière ont été faites avec cette application. La dernière version du produit a radicalement changé. L'interface a été entièrement remaniée et tourne désormais sous Windows 95 ou NT. Bien que fonctionnant avec 32 Mo de RAM, il est fortement conseillé 64 Mo de RAM au minimum. Bref, mieux vaut avoir une machine puissante, vous l'aurez compris. En compensation, vous obtiendrez une rapidité raisonnable et une puissance presque illimitée. La prise en main du produit se fait aisément grâce à un livre tutorial et à des fichiers préparés vous expliquant pas à pas ce que vous devez faire, image à l'appui. En l'espace de quelques jours, vous serez à même de composer une scène complète, de la création des objets jusqu'à leur animation, en passant par la réalisation de textures et autres effets lumineux. 3DS Max permet en effet au sein d'un même logiciel de créer toutes les étapes d'une scène, y compris la post-production, sans qu'il soit nécessaire de recourir à des outils extérieurs. Bien que le modeleur ne soit pas aussi performant que le reste du produit, la création de formes compliquées ne demande pas un travail immense. En revanche, la qualité des rendus est exceptionnelle, surtout lorsque l'on fait appel au Ray-Tracing (procédé permettant de calculer les reflets avec exactitude, y compris dans les matières translucides). L'interface est très intuitive et les tonnes de raccourcis clavier permettent, lorsque l'on connaît bien le produit, de gagner énormément de temps. Les points forts du soft se situent, d'une part, au niveau de l'animation des personnages ou de tout autre objet à plusieurs degrés de liberté. Cela est rendu relativement aisé grâce à la technique de la cinématique inversée et de nurbs. Sans entrer dans le détail, cela permet de créer des degrés de liberté régis par une hiérarchie précise et de créer une forme à partir d'une courbe. Il suffit donc de bouger une partie de la chaîne pour que les autres maillons réagissent correctement . D'autre part, 3DS Max gère parfaitement les particules. Recréer le mouvement d'une fumée, de la neige ou d'une flamme est relativement simple. Bien que quelques effets spéciaux soient fournis avec le produit, de nombreux add-on sont disponibles dans le commerce. Certains sont axés sur les déformations, d'autres sur les effets lumineux, les particules, etc.





L'interface est intuitive et les fonctions sont puissantes. L'éditeur de matériaux permet de créer facilement tous types de textures.

de

aire



L'utilisation du ray-tracing offre un rendu impeccable des reflets.

Un puissant langage script permet de pousser encore plus loin les réalisations. L'intérêt de cette version 2 réside également dans le fait qu'elle sait gérer les cartes 3D via OpenGL ou Direct3D. La prévisualisation du modèle se fait donc en temps réel. Enfin, le deuxième CD contient des tonnes de modèles pour toutes sortes d'objets comme des voitures, des avions, des chaises, des boulons... Malgré un prix élevé, 3D Studio Max 2 est un produit pratiquement indispensable pour qui veut se lancer dans un projet à base d'images de synthèse. Notez qu'AutoDesk propose des prix très attractifs pour les étudiants, à condition de ne pas s'en servir à des fins commerciales.

DANCE eJAY

EDITEUR : PXD Musicsoft
DISTRIBUTEUR : Focus Marketing
TELEPHONE : 01 48 10 59 69
PRIX : 199 francs TTC

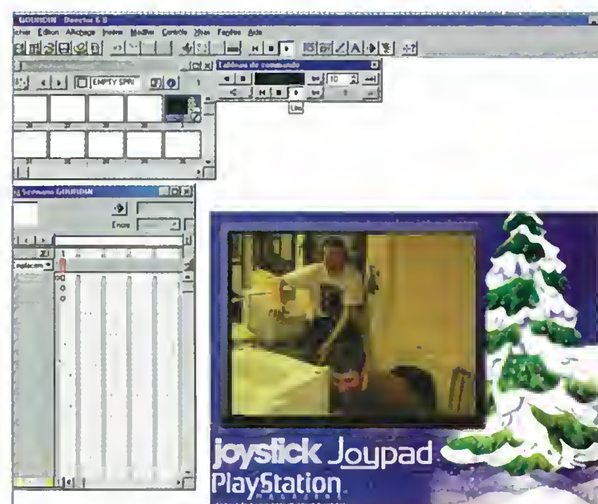
Rien de plus simple que de créer ses propres morceaux de musique. Le principe de Dance eJay est simple. Vous disposez de dizaines de séquences rythmiques, synthétiques, d'effets spéciaux, de voix... et vous n'avez qu'à les assembler les unes à la suite des autres en les glissant avec la souris pour composer un morceau sur huit voix. Le résultat est souvent impressionnant mais les possibilités du produit restent tout de même très limitées. Comparé à son concurrent direct, Magix Music Maker, Dance eJay ne dispose d'aucune fonction de tempo, d'écho ou de fade. Il est donc moins puissant mais son prix est plus bas. Chaque CD de sons supplémentaires ne coûte que 99 francs (Rap & Voices, Drums & Synthes et Space Sounds).



Director 6 Multimedia Studio

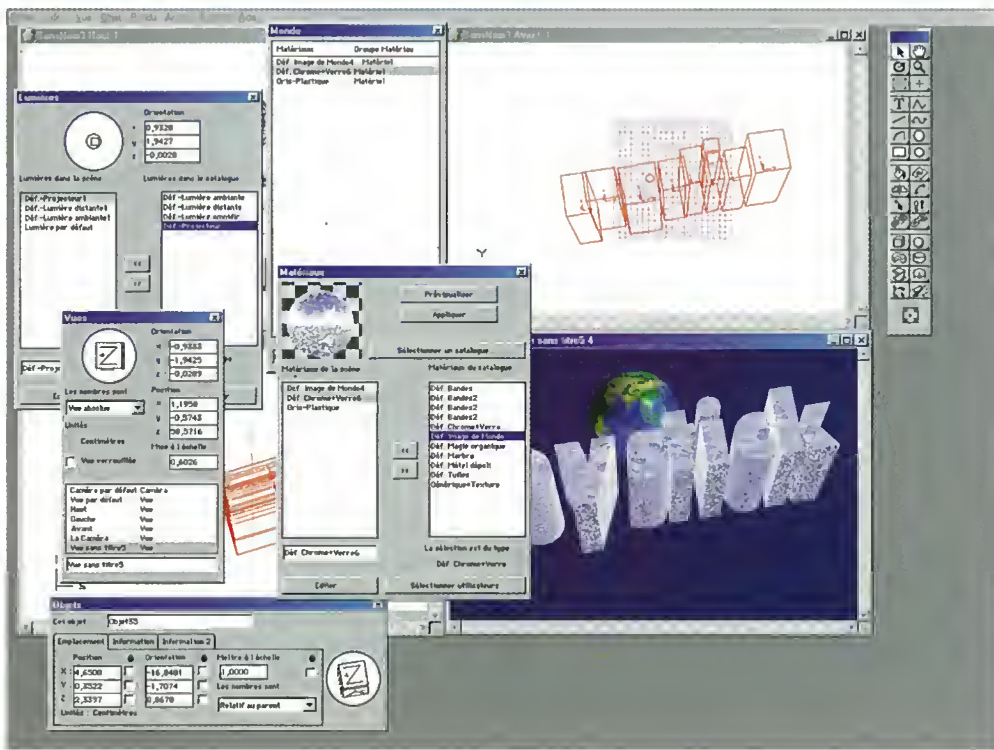
EDITEUR : Macromedia
DISTRIBUTEUR : Apacabar
TELEPHONE : 01 53 10 32 42
PRIX : Environ 10 000 francs TTC

Vous êtes nombreux à nous demander avec quoi nous faisons notre CD-Rom. Je vous réponds donc : avec Director ! Ce logiciel de création multimédia offre d'immenses possibilités. On peut l'acheter seul (aux alentours de 8 000 FTTC), ou bien en version studio. La grande question est : qu'est-ce qu'un logiciel de création multimédia ? Je serais tenté de vous répondre : Director, mais bon. C'est un logiciel qui permet de manier différents types de données (images, vidéo, son, texte) et de créer, à partir de ces dernières, une présentation ou une application sans avoir à programmer une seule ligne de code. Pour ce faire, Director emploie une interface graphique dans laquelle l'utilisateur importe ses données, les dispose et leur affecte un comportement qui leur est propre. Réaliser un CD de démonstration devient un jeu d'enfant, ou presque. Par exemple, si l'on veut créer un bouton affichant une vidéo, il suffit d'importer l'image du bouton non appuyé, celle où il est appuyé, et la vidéo. En déterminant à quoi sert chacun des ces éléments et en les disposant graphiquement sur la page, on obtient le résultat désiré en moins de cinq minutes. La puissance de Director réside dans le fait qu'il dispose d'un langage de programmation, le Lingo. Pour des applications évoluées, l'utilisateur pourra directement ajouter des lignes de code permettant des arborescences complexes. Un jeu comme Riven, ne nécessitant pas d'animations puissantes, pourrait être réalisé avec un tel produit. La version 6 utilise qui plus est les fonctions MMX des Pentium et peut faire des liens sur des Navigateurs Internet. De par sa simplicité d'utilisation et sa richesse, Director reste le must en la matière. On lui reprochera néanmoins la piètre qualité du manuel d'utilisation. Dans sa version Studio, il est livré avec trois autres applications permettant de fonctionner en circuit fermé. La première, Xres3, est un logiciel de retouche d'images, à l'instar de Photoshop. Il est assez puissant et permet la manipulation de masques et des canaux de transparence, de travailler avec des objets (comme des feuilles de papier calque) et d'appliquer différents filtres. Il est amplement suffisant pour créer les pages de fond et le graphisme de votre future application. Vient ensuite Extreme 3D version 2. Il s'agit là d'un logiciel de 3D aux fonctions évoluées et peu gourmand en ressources. Doté d'un tutorial bien conçu, il est aisé de construire des objets et de les animer. On peut toutefois lui reprocher son manque de convivialité, comme par exemple l'obligation d'appuyer sur la touche F3 pour dézoomer ! ? En contrepartie, il gère l'accélération 3D, ce qui permet d'obtenir une prévisualisation en temps réel.

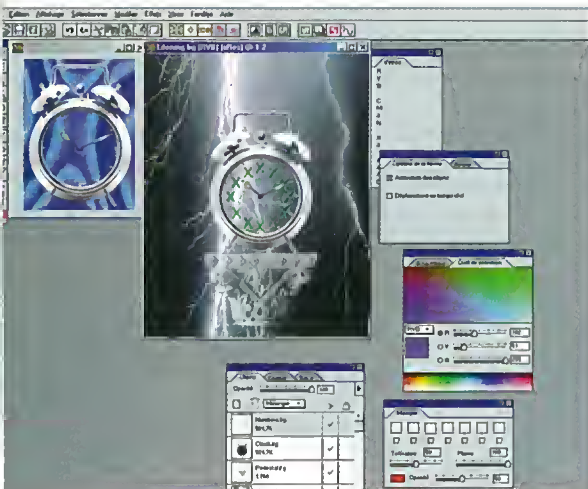


Avec Director 6, il suffit de glisser les éléments de l'interface, de les organiser et de leur attribuer un comportement.





Extrême 3D : faire la manette de ce petit diable à ressort nécessite qu'une vingtaine de clics de souris.



X-Res3 : un logiciel de retouche d'images puissant permettant de gérer facilement les objets.

Sa puissance reste très en deça de 3D Studio Max mais s'avère largement suffisante pour la création de scènes peu compliquées. Enfin, Sound Forge XP permettra de manipuler le son en appliquant toutes sortes d'effets, en mixant plusieurs sources et en faisant des boucles utilisables par la suite dans Director. A titre indicatif, notre CD-Rom exploite Director à un quart de ses capacités. Moi, je dis que c'est pas si cher que ça pour réaliser un truc commercialisable. Vous n'auriez pas une idée de jeu à me donner, par hasard ?

Poser 2

EDITEUR : Fractal Design
PRIX : Environ 1 200 francs TTC

Rien n'est plus difficile que d'animer des personnages en 3D. C'est pourquoi Fractal Design a créé Poser 2. Ce logiciel spécialisé dans l'animation de personnages offre, pour un prix défiant toute concurrence, la possibilité de les animer et de les texturer très facilement. Jamais l'utilisation d'un tel produit n'aura été aussi facile. Dans un premier temps, il vous suffit de choisir le type de personnage voulu (enfant, homme habillé, femme nue). Les modèles sont tirés de la bibliothèque viewpoint, une référence en la matière. Lorsque c'est chose faite, plusieurs outils vous invitent à modifier la position de chaque partie du corps de plusieurs façons : en taille, en torsion, en angle... mais attention, chaque partie reste solidaire de l'autre. C'est-à-dire que tout mouvement se répercute automatiquement sur le reste du corps. Le temps gagné est phénoménal. Certes, les mouvements ne sont pas parfaits mais ils seront de toute façon bien plus réalistes que s'ils étaient entièrement faits à la main. Une bibliothèque impressionnante de positions existe : courir, assis, nager, penser, avoir peur, etc, y compris pour les mains. En cliquant sur un menu, on peut simuler la prise d'un objet, déplier les doigts, n'en recroqueviller qu'un seul. Bref, c'est génial. Pour plus de réalisme, vous pouvez texturer le personnage, placer des lumières, des caméras, et animer le tout. Là encore, il existe plusieurs bibliothèques de mouvements triés par thèmes. Des objets peuvent être ajoutés ça et là, et l'on peut placer plusieurs personnages à la fois. La prévisualisation est très rapide, tout comme le rendu. Sachez enfin que l'exportation vers les principaux logiciels de 3D est tout à fait possible (Wavefront, 3DS...), tout comme l'importation d'ailleurs. Vu les services rendus, le rapport qualité/prix de ce logiciel est imbattable !

Eye Candy 3.0

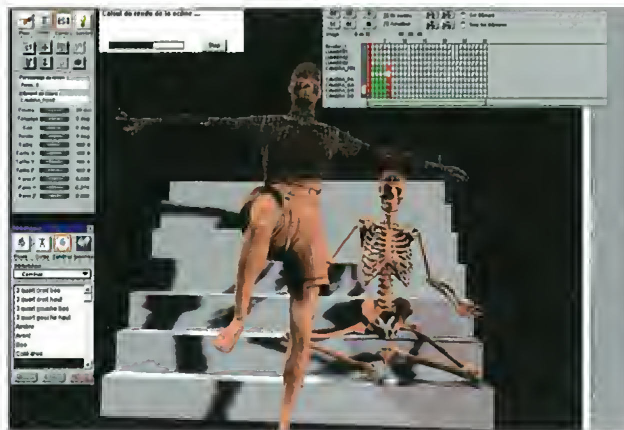
EDITEUR : Alien Skin Software
PRIX : Environ 1 100 francs TTC

Vous avez certainement entendu parler de Photoshop. Ce logiciel de retouche d'images est devenu un vrai standard en la matière, à tel point qu'il est à ce jour quasi incontournable. Bien que Photoshop soit fourni avec une ribambelle de filtres en tous genres (flou gaussien, déformation sphérique...), de nombreuses sociétés indépendantes développent leurs propres filtres très performants. Ainsi, la version 3.0 de EyeCandy permet-elle moult effets très utiles et aux résultats pour le moins spectaculaires. Il est par exemple possible de créer des effets de fumée ou de flammes autour d'une sélection (voir les fruits sur la photo), de projeter une ombre en perspective, de jouer avec des particules... Vingt effets sont inclus dans ce plug-in. Notez que la plupart des logiciels de retouche d'images haut de gamme (Picture Publisher pour ne citer que lui) savent exploiter les filtres conçus pour Photoshop. Malgré un prix trop élevé, EyeCandy rend bien des services.

Art Dabbler

EDITEUR : MetaCreations
PRIX : 349 francs TTC

Le concept de Art Dabbler est simple : rendre accessible à tout un chacun les joies du dessin, voire du dessin animé. L'interface a spécialement été étudiée pour apporter le plus grand confort. Basé sur un principe de tiroirs à thèmes (couleur, forme, pinceau et texture), l'utilisateur n'a qu'à faire son choix et donner libre cours à ses fantasmes sur la feuille blanche. L'originalité du produit réside dans le fait qu'il est possible d'ouvrir un carnet de plusieurs pages afin d'y dessiner une animation. Par la suite, il suffira de tourner plus ou moins rapidement les pages pour obtenir une animation plus ou moins rapide. Enfin, de vrais tutorials vidéo vous apprendront comment dessiner un personnage avec des méthodes simples. La gamme d'outils est assez complète et le soft comporte même un filtre de texture KPT. C'est bien fichu, c'est accessible aux plus jeunes et c'est pas cher. A titre d'information, sachez qu'un grand concours de dessin est ouvert jusqu'au 31 mars avec, à la clé, 70 000 francs de prix à gagner. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour vous faire rembourser votre achat !





Grâce au système cinématique inverse, il suffit de bouger un élément de la jambe pour que les autres membres bougent aussi.



REFLEXION FAITE

Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.



Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.



Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de



Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : aAt Superscore (TÉL : 01 44 93 88 00), SURCOUF (TÉL : 01 53 33 20 00), L.C.D.I. Advance (TÉL : 01 40 09 51 51).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND).

Ingram Micro	KARMA	High Tech Services	Arrow Computer
Tél : 03 20 88 58 00	Tél : 01 46 74 56 56	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 03 20 88 58 56	Fax : 01 46 74 00 37	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 01 60 92 60 69

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

ÉMULATEURS LE MUSÉE DE LA MICRO CHEZ VOUS

Découvrir le petit monde des émulateurs ouvre non seulement l'accès à une bibliothèque de softs incroyable, mais présente aussi une extraordinaire occasion de plonger dans le passé de la micro-informatique, pour ceux qui n'ont pas eu la chance d'être nés quelques années avant leurs grands frères. Au début des années 80, des tas de machines aux noms mythiques régnaient en maîtres, à peine sorties du joug de la bureautique. En ce temps-là, en France, l'informatique personnelle était le royaume du n'importe quoi : de vagues "informaticiens" issus d'une quelconque école de fonctionnaires s'étaient improvisés revendeurs et refourguaient des stations de travail à toutes les PME qui avaient le malheur de s'adresser à eux. Du côté ludique, quelques magasins parisiens comme Sideg ou Sivea tenaient le haut du pavé, en ayant eu l'idée génialissime d'installer dans leur commerce des rayonnages de jeux dont certains étaient aussi fournis que ceux de la FNAC aujourd'hui. C'était un temps où les commerçants connaissaient la signification du mot "stock".

PAR BOB ARCTOR, GANA ET MONSIEUR POMME DE TERRE

Les balbutiements de la révolution

C'était aussi le temps béni de l'Apple II, bécane ricaine, géniale mais fort onéreuse, et de la découverte miraculeuse qu'il suffisait de découper un bout de la disquette simple face pour la rendre double face. Les magasins qui vendaient à prix d'or des "perforateurs" de disquette 5 pouce 1/4 (en fait de simples pinces à tickets de PMU), ce qui changea la face du monde, ou tout du moins celle de la disquette.

C'était aussi l'époque des premiers grands jeux. Auparavant les joueurs devaient se contenter d'un bête magnétophone (ou de la chaîne stéréo familiale) pour charger dans la mémoire de leur TRS80 un remake maladroit de Space Invaders. En ce temps-là, on s'accommodait plutôt bien de l'absence des distributeurs, car nombre de boutiques vendaient des jeux qu'elles importaient elles-mêmes, mais ça coûtait vachement cher, du coup.

Dans les magazines d'informatique, on commençait à lire quelques tests des jeux les plus marquants. Les principaux acteurs de ce marché naissant avaient pour nom Penguin Software, Sierra, Epyx, Infocom, Broberbund, Sir-Tech, Activision, Origin et Electronic Arts. Ces jeux, qui faisaient bien souvent moins de 300 Ko, étaient des petites merveilles de programmation, avec des graphismes en 16 couleurs et des couinements sur le haut-parleur interne. Mais bien rares sont ceux qui ne se souviennent pas avec émotion des nuits passées sur Wizardry, Time Zone, Bard's Tale, Little Computer People, Elite ou encore Ultima (eh oui, déjà !). Nombre de titres ou de séries grandioses proviennent des machines 8 bits. Mais bon, j'arrête, j'ai l'impression de faire vieux con, là.

Les pirates ("hackers") commençaient à faire parler d'eux. On entendait des rumeurs à propos de ces criminels qui s'introduisaient dans les "circuits électroniques" de grandes universités et le film "Wargames" de John Bahdam remporta un vif succès auprès de la jeunesse qui se mit à se passionner pour les ancêtres des modems, des engins équipés des petites oreillettes de mousse où l'on posait le combiné téléphonique. Peu de temps après, des gangs de "déplombeurs" nationaux comme Aldo Reset et Laurent Rueil ou encore le Solex Crack Band firent parler d'eux hors du circuit fermé du jeu vidéo, revendiquant quelques larcins électroniques. La machine était en marche : l'éclosion des clubs informatique, le piratage de logiciels par lots de 500, l'avènement (et fort heureusement la disparition) de quelques ordinateurs made in France, puis enfin, la démocratisation des prix (encore assez relative).

L'éducation des jeunes

Pour les jeunes de l'époque, la première difficulté consistait à se dégoter une bécane. Avant le célébrissime et très ridicule plan gouvernemental "Informatique pour tous", dont le but inavoué était de faire croire aux membre du corps enseignant qu'ils s'étaient miraculeusement chopé quelques connaissances utiles en tapotant sur les touches en gomme de chie du clavier d'un Thomson T-O7 ou d'un Alice 32 (32 Ko, pas bits). Tout individu juvénile tentant de s'immiscer dans un magasin d'informatique se faisait au pire reconduire gentiment à la porte, au mieux rire à la gueule jusqu'à ce que, trente questions plus tard, il remette le vendeur à sa place. Les temps étaient durs, les ordinateurs chers et les parents aussi peu enclins à offrir à leur progéniture un ZX 81 qu'à leur acheter un fusil à pompe. Ainsi commença la vaste jean-foutrerie de l'heure d'informatique bimensuelle censée faire de nous tous des génies. Et voilà la prof qui s'extasie : "Oh, il a dessiné une fleur !" Si par miracle vous me lisez, madame Pozo Di Borgo, sachez qu'il s'agissait d'un pénis, et non d'une fleur.

Il était encore loin, le temps du PC qui rend les enfants intelligents et les fait voler avec des ailes en bois dans les processeurs Intel. Les programmes éducatifs étaient rafistolés en Basic, les développeurs prétextant qu'ainsi, les professeurs pourraient les modifier à loisir pour les adapter à leurs élèves.

Vers un phénomène de masse

Vers la fin des année 80, en plein âge d'or de la micro, les ordinateurs individuels les plus répandus en Europe étaient incontestablement le Commodore Amiga et l'Atari ST. Ce dernier, décliné en trois versions (512, 1040 et Mega ST) bénéficiait d'une technologie 16 bits et était cadencé à 8 MHz. Son environnement graphique Gem en faisait une machine d'une accessibilité comparable à celle des Macintosh de l'époque. Grâce à une ludothèque sans cesse grandissante, à un hardware excellent et à quelques "plus produits" comme des prises Midi en standard, indispensable bénédiction pour les musiciens fauchés de l'époque. Vers la fin de son règne, le ST a même tenté de prolonger sa durée de vie en se tournant vers des applications bureautiques avant de se lancer dans la mésaventure Falcon et de se faire supplanter par l'Amiga ou le 386. Dans ce temps-là, tout nous semblait possible, y compris d'émuler un Macintosh sur un ST, rêve qu'avait d'ailleurs réalisé Dave Small avec Aladin.
Machine après machine, l'informatique ludique prenait son essor et commençait à faire parler d'elle : des programmes de télévision leur étaient consacrés le mercredi après-midi et on put voir des animateurs comme Mouss ou encore Victor et Mélanie, de l'émission "Vitamine", aborder ce sujet, dont ils ignoraient tout ou presque. L'informatique était en route vers le grand public.
Le phénomène faisait un peu peur aux adultes, certes, mais bien moins en fait que les mangas ou les jeux de rôles. Au moins, avec l'informatique, les bambins s'instruisaient en utilisant les quelques softs conseillés et obligatoires édités par de grosses boîtes françaises.

Émulation de la nostalgie

Fort heureusement, cette époque est révolue, le marché du jeu vidéo n'a plus rien d'un marché noir, et grâce à une quelconque alchimie de la dialectique sans doute mêlée d'une pointe de lassitude parentale, le fiston n'a plus à planquer en douce un jeu entre trois logiciels "éducatifs" édités par Vifi-Nathan avant de passer à la caisse en compagnie de ses géniteurs, et il peut désormais s'éclater à blaster de l'alien en toute quiétude sans passer pour un crétin définitif auprès de ses camarades de classe. Le temps est venu de vous laisser découvrir ces petites merveilles de l'émulation qui, bien mieux que des articles un peu rasants comme celui-ci ou autres émissions de télé branchouillardes, vous en apprendront sûrement des tonnes sur l'histoire du jeu vidéo.

Amiga ST

PacifiST

FONCTIONNE SUR WINDOWS 95 (EN SESSION MS-DOS), MS-DOS 6.22
ROMS NÉCESSAIRES : OUI
VERSION ACTUELLE : 0.47
ON LE TROUVE AU : HTTP://PACIFIST.FATAL-DESIGN.COM/

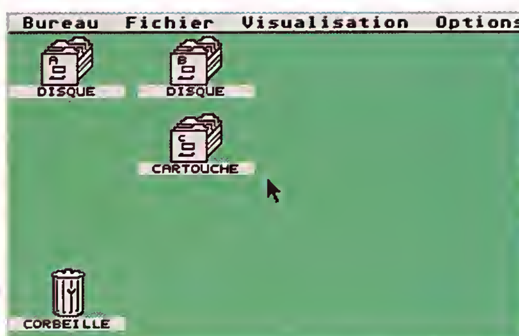


Le mythique Dungeon Master, digne successeur de la série des Wizardry.

Quelques émulateurs existent pour l'Atari ST, mais le meilleur (et l'un des seuls gratuits) est sans conteste PacifiST. Pour les puristes qui s'y intéressent, ses caractéristiques techniques sont croustillantes. Émulation complète du chip Motorola 68000, affichage des 3 modes graphiques, émulation du chip Yamaha 2149 et du 6301 ; sortie parallèle de niveau bas fonctionnelle et redirigée sur le port Lpt1, émulation du disque dur du PC.
Développé en langage C et en assembleur (ce qui lui interdit d'être porté sur d'autres plates-formes), PacifiST est d'une très grande rapidité et continue à s'améliorer d'année en année. Rares sont les softs qui ne tournent pas dessus.

L'écran (peu ludique) du Debug Mode.

La version la plus récente est la 0.47. Elle fonctionne correctement avec un P133 et 32 Mo de RAM, mais peut s'accommoder d'un 486 DX4.
Le Tos (n'importe quelle version ou nationalité) de l'Atari est nécessaire pour le faire fonctionner et vous devrez donc une fois encore aller à la pêche aux Roms dans les reçoins les plus sombres de l'Internet.
À tout moment, vous pouvez accéder aux fonctions principale du ST (et donc aux lecteurs de disquette et aux paramètres de vitesse et de compatibilité) en appuyant sur la touche du petit 2 de votre ordinateur (la touche la plus en haut, à gauche pour les non-voyants ne disposant pas d'un clavier en braille mais sachant lire Joystick quand même).
Le génial auteur de ce soft est français et s'appelle Frédéric Gidouin. Il a eu la grande bonté de mettre ce programme en "giftware", à savoir que si vous appréciez ce soft et que vous n'avez pas l'ombre d'un sou, vous pouvez lui envoyer un cadeau sous n'importe quelle forme, d'une simple carte postale à une bouteille bière de votre région. Alors, on compte sur nos pingouinophiles pour lui envoyer en masse des offrandes.
Frédéric Gidouin 9, allée du Chèvrefeuille 29280 Plouzané France.
E-mail : mailto:frederic.gidouin@hol.fr.



Ce bon vieux Gem.

Émulation, législation, reblochon

Les lois régissant l'utilisation et la possession d'un émulateur sont assez claires, et la frontière entre le piratage et la curiosité peut être très vite franchie si l'on n'y prend garde. Je ne vous ferai pas le détail exact des limitations d'utilisation dues aux copyrights, elles sont fort bien expliquées sur les documentations de chaque émulateur qui se respecte. Du coup, sur toutes les home-pages des auteurs de ces softs, les Roms (véritable noyau de la bécane dont le code est l'absolue propriété d'un constructeur) sont absentes, et il faudra que vous partiez en quête de ces données (elles sont d'ailleurs rarement bien loin) et vous mettre ainsi dans l'illégalité la plus complète. En ce qui concerne les jeux, qu'ils soient en images disques ou en disquettes, c'est une autre paire de manches : vous n'avez tout simplement pas le droit de les télécharger sauf si, bien sûr, vous possédez l'original chez vous (on se gausse doucement, là...). Alors fouillez bien au grenier, là où vous rangez vos vieilles boîtes, avant de télécharger les centaines de softs que peut contenir un site. Du point de vue de la loi, les émulateurs ne doivent être destinés qu'aux curieux et aux férus de programmation.
Les softs, jeux ou utilitaires se trouvent un peu partout sur le Net, par milliers, qu'ils aient connu leur heure de gloire ou aient été distribués dans la confidentialité la plus totale. Des passionnés les récoltent, les collectionnent et les mettent à disposition sans l'autorisation de l'auteur ni de l'éditeur.

Apple II

(ÉTATS-UNIS 1977, FRANCE 1981)

À machine d'exception, émultateurs d'exception. On m'ôtera difficilement de l'idée que tout, ou à peu près du jeu micro a été inventé sur Apple II. AppleWin est le meilleur émulateur Apple II que nous ayons trouvé. Il se partage d'ailleurs avec WSpecEm, l'émulateur Spectrum, la palme de la résurrection la plus crédible. Deux lecteurs de disquette, un joystick, carte "chat mauve" émulée, tout ça dans un très grand confort d'utilisation. Les programmes Apple, sous forme de fichier ".dsk" s'ouvrent simplement en cliquant sur le lecteur de disquette puis en les sélectionnant dans une fenêtre l'explorateur Windows. Mais le plus étonnant reste ce programme Java qui émule l'Apple II. Cela signifie qu'en l'intégrant à votre page Web, ceux qui se connecteront téléchargeront une petite application en RAM qui leur permettra, par exemple, de jouer à Karateka ou Boulderdash de chez eux. Pour le télécharger : ftp://asimov.net/pub.apple_II/emulator/applewin



Bon ben ça, je sais pas ce que c'est. Il me faudra bien le découvrir pour résoudre l'aventure. Tant pis, je vais voir ailleurs. "GO WEST". "SORRY I DONT UNDERSTAND 'GO'". Ah, la belle époque qu'elle était belle.



Waouh. Morceau d'histoire : l'ancêtre de Wing Commander. Quand même, ça fait peur tellement ça ressemble à nos jeux d'aujourd'hui, en atrocement laid, certes, mais le concept est drôlement resté le même.





Allez hop, deux softs au pif parmi les centaines qui hantent mes souvenirs : Spy Vs Spy et l'excellent Bubble Bubble.



La fameuse application Java. Ici, Karateka.

ZX81

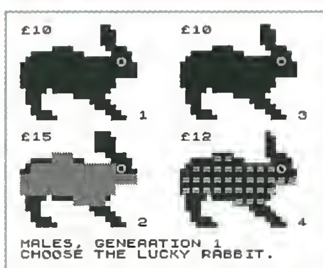
(1981)



Une machine légendaire. Faisant suite au ZX80, inventé par monsieur Sinclair, aujourd'hui anobli pour ses loyaux et cyber services à la Couronne d'Angleterre. Le ZX81 sonnait l'heure de la micro-informatique familiale, avec son unique kilo-octet de mémoire et surtout son assembleur intégré. Pour la petite histoire, c'est ce même processeur qui équipe nos antédiluviens minitels. L'émulateur de cette machine s'appelle Xtender, il fonctionne sous Dos à la vitesse de la lumière (genre, on commence une partie et, pouf, game over). Les disques images, affublés de l'extension ".p", se lancent en tapant LOAD "le nom du jeu entre guillemets", suivi de RUN. Il émule également l'assembleur. Son auteur n'a pas laissé d'e-mail, mais juste son adresse aux Pays-Bas.

Dr Cralo Delhez, Emmastraat 3, 4651 BV Streenbergen, Netherlands.

Peut-être que ce monsieur refuse de mettre un pied sur le Net tant qu'il n'aura pas fini de coder son propre mail browser sur ZX81.



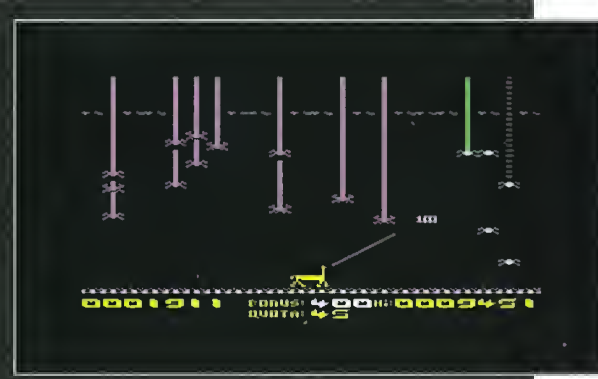


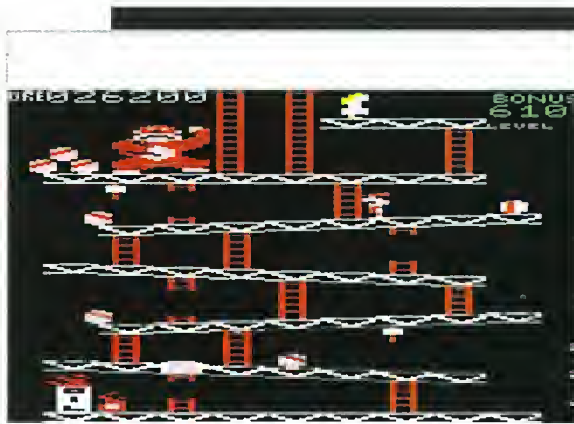
Les aventures étaient en mode texte (normal), mais les jeux d'action aussi (plus flippant, déjà). Il était parfois difficile de faire la différence entre les deux genres, tant pour des raisons de vitesse que de graphisme.

TI99/4A

(1979)

Avec ses 16 Ko de RAM, son processeur 16 bits à 3 MHz (overclockable à 12), et ses disque dur, modem et synthétiseur vocal en option, le TI99/4A était une superbe machine, puissante et très en avance sur son temps, sortie un peu trop tôt, d'ailleurs. On se souviendra entre autres de son excellent Extended Basic qui comprenait déjà une fonction Sprite. Le Basic était un peu trop lent à cause de sa double interprétation. Le processeur était, à une variante près, le même que celui de la console Collecovision qui sortira bien plus tard. L'émulateur, V9t9 Version 6.0 tourne sous DOS en session fenêtrée sous Windows : un soft austère qui n'émule que le Ti Logo et le fameux Extended Basic. Sachez que des êtres faits de chair et de sang surfaient à l'époque sur l'ancêtre du Net depuis cette machine, grâce à un modem préhistorique. Et quelques malades, un poil plus atteints, le font encore aujourd'hui. Nous avons miraculeusement téléchargé V9t9 sur une page espagnole. emulatores.esoterica.pt/ti99.htm.
Son obscur auteur est joignable à cette adresse : swartze@ralph.txswu.edu.





Vic 20

1981

Beaucoup plus performant, moins austère que le ZX81, le VIC 20 était architecturé autour d'un processeur 6502 cadencé à 1.01 MHz. 8 couleurs pour le texte, 16 pour le fond d'écran, affichage 176x184, 3 Ko de RAM, tout ça pour la modique somme d'environ 2 500 francs, 10 000 francs pour la version 8 Ko. Mais quand on aime, on ne regarde pas à la dépense (axiome de la micro, valable depuis toujours). L'émulateur que nous avons choisi est PCVIC, programmé par Boris Van Schooten (vicman@dds.nl). Il ne fonctionne malheureusement que sous Dos pur.
On peut le télécharger sur une page triomphalement intitulée : "Upgradez votre PC en Vic 20 !" wwwseti.cs.utwente.nl/~schooten/software/vic-20/pcvic.html.



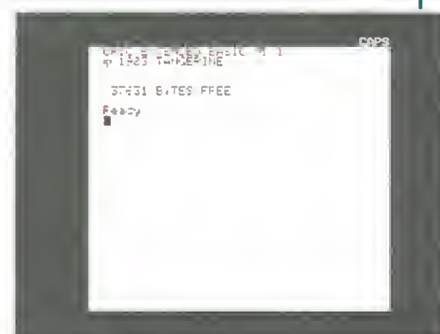




Oric 1

(1983)

Arf, ma première machine. Un Atmos qui se connectait à un lecteur de cassette. 32 Ko de RAM, processeur 6502, fréquence 1 MHz. Comment je bavais sur l'Apple II des copains. Ici, l'émulateur s'appelle Euphoric. Il tourne en session DOS sous Windows. Pour l'utiliser, c'est tout bête : mettez les "cassettes images" dans le même répertoire que l'émulateur, et lancez Euphoric. Vous tombez sur ce bon vieil écran d'accueil Oric : "Oric Extended Basic V1.1 © 1983 Tangerine". Tout y est, même la très inutile fonction "PING" qui fait, surprise, retentir un ping cristallin. F3 passe d'un clavier qwerty à azerty. F6 reset le soft. F7 redémarre l'émulateur. Le programme permet même de connecter un lecteur de cassette à son PC pour lire des softs d'origine ou vos propres cassettes de sauvegarde d'antan et évidemment d'accélérer la cadence jusqu'à lui faire péter les tuyaux. home1.swipnet.se/~w-14406/emu/oric2.html.



L'Aigle d'Or. A la fin, il faut échanger l'aigle d'or contre un aigle de plomb. J'ai jamais réussi. Quand même, c'est le bonheur de ne pas avoir à se carrer la demi-heure de chargement du programme sur cassette sans compter qu'au bout du compte, ça n'avait souvent rien loadé. Ne parlons même pas de la joie d'accélérer la cadence.

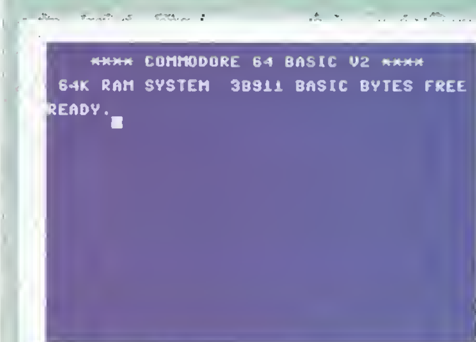


C'était aussi l'époque des programmeurs amateurs, et bien sûr des listings d'un kilomètre dans Hebdogiciel. Un week-end de saisie pour finalement taper "RUN" et se retrouver, fier comme Artaban, devant un misérable Pang planté.

C64

(1982)

Toujours le fameux processeur 6502, le même que pour le Vic 20, l'Oric et l'Apple II. Succès énorme pour ce micro avec plus d'un million d'exemplaire vendus. Succès qui assoira l'hégémonie de Commodore jusqu'à l'avènement de l'Amiga. On trouvait sur C64 les meilleurs programmes d'Apple : comme ils utilisaient le même processeur, il était facile d'adapter un jeu d'une plate-forme vers l'autre. L'émulateur CCs64 est réputé pour faire tourner 99 % des softs (ce qui est rare). Nous l'avons donc préféré à son homologue, pourtant en Windows pur. Qui plus est, CCs64 tourne aussi sous Windows (mais en session DOS) et est muni d'une aide en ligne très claire. Pour charger un jeu, tapez d'abord LOAD puis la touche F10. Donnez le chemin. Enfin tapez RUN. Unique mauvais point : on ne peut pas accélérer le programme, ce qui donne des temps de chargement à rallonge. www.fatal-design.com/ccs64.
L'auteur : Hakan.Sudell@xpress.se. Tiens, je me lance Little Computer People... oh, le lourd... ça me gave au bout de cinq minutes, dès qu'il se met à frapper à l'écran tel un voisin chiatique. En plus il joue du piano comme un porc.



Consoles, bornes d'arcade

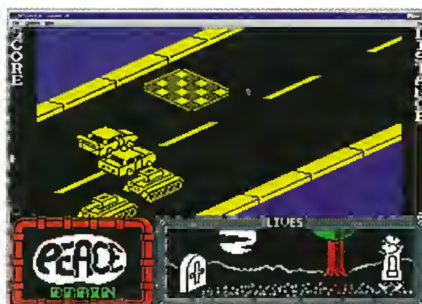
S'il existe de nombreux émulateurs de bornes d'arcade, toutes les consoles, elles, ont été émulées. Autant en évoquant les émulateurs micros, nous étions à la frange de l'illégalité, autant les émulateurs de consoles tombent sévérement sous le coup de sanctions pénales, surtout parce que les droits sur les Roms et les softs sont bien plus faciles à définir. Vous comprendrez donc que nous n'évoquions que de très loin ce sujet épineux. Sachez tout de même que plus la machine est ancienne, plus elle est facile à émuler, même s'il existe des émulateurs Nintendo 64 ou PlayStation, absolument, mais parfaitement inutilisables, véritables usines à gaz et à bugs. Un jour sûrement, mais pas pour demain.

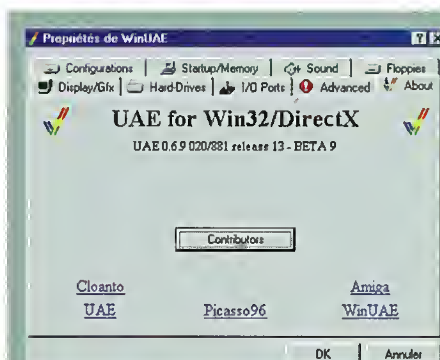
ZXSpectrum

(1983)

Concurrent direct de l'Oric, le ZX Spectrum se caractérisait par un clavier en gomme pourrave surnommé "clavier confiture" (contre un clavier en plastoc dur pourri pour l'Oric surnommé "docteur, j'ai de l'arthrose à 12 ans") et des chargements sur K7 qui hululaient à réveiller les voisins. C'est là un point commun avec l'Oric, d'ailleurs, mais sa durée de vie a été légèrement supérieure et sa ludothèque autrement plus fournie. Deux softs émulent aujourd'hui le Spectrum sur PC : WSpecEm, natif Windows fonctionnant en fenêtré (l'un des meilleurs émulateurs avec celui d'Apple) téléchargeable au www.idt.ipp.pt/:rff-ribe/wspecem.html et dont l'auteur est wspecem@ipp.pt. Et surtout, il y a le très surprenant émulateur Spectrum sous Java que vous trouverez à cette adresse : www.spectrum.lovely/net/. Là, je dis "chapeau bas". Il y a carrément une liste de jeux auxquels on accède simplement en cliquant sur la page. Une application Java est automatiquement téléchargée et, hop, on joue directos sur le Net. Y a même un récapi-









Amiga

(1985)

La première machine multitâche digne de ce nom, et, sous son capot, sans doute mes plus belles années sur un micro (euh, c'est Gana qui parle, là...). C'est vrai que c'était une sacrée bécane, quand même, bourrée de processeurs tous dédiés à une tâche bien précise. L'émulateur qui marche le mieux est WINuae, lequel, une fois configuré, permet de lancer très simplement les Roms. Vous pourrez profiter des jeux mais aussi des erreurs de Gourou qui, bien avant de "shader" sur nos PC, mettaient le souk dans nos Amiga. Bien qu'il soit au point, je trouve cet émulateur encore un peu trop lent, mais ça

3.1 ROM 40.063
Copyright © 1985-1993
Commodore-Amiga, Inc.
All Rights Reserved.

Comment ils s'étaient pris la tête sur leur Workbench. Il y avait même une fenêtre dans laquelle on tapait du texte que l'ardi lisait en synthèse vocale. Ça aussi, évidemment, c'est maintenant émulé.



Reportage
PAR MORGAN

Ah ça, on les a tannés ! Tous les jours on leur disait que les lecteurs de Joystick le méritaient bien, que, promis, en 1998 on ne dirait plus de gros mots, qu'on serait même prêts à arrêter les carambars, le Coca, les cigarettes... et puis ils ont craqué ! Blizzard nous a donné l'exclusivité sur Diablo II. Tous le monde le connaît, y a joué, seul ou en réseau. Ce deuxième épisode comblera-t-il nos espérances ?



GENRE
FAUX JEU DE ROLES/ VRAI JEU D'ACTION
ÉDITEUR
SIERRA
DÉVELOPPEUR
BLIZZARD NORTH
SORTIE PRÉVUE
FIN 98

Diablo II ret





Diablo est certainement l'un des jeux de l'histoire du jeu vidéo le plus controversé, avec Doom. Trop sombre, trop répétitif, trop bourrin, trop lent, pas assez interactif... les critiques ne manquent pas. Pourtant, tout le monde y a joué, seul ou en réseau, et c'est plus d'un million d'exemplaires qui ont été vendus à travers le monde. Comme quoi une alchimie était en place, cette petite touche qui fait qu'on se prend au jeu, qu'on veut découvrir les nouveaux niveaux, les nouvelles armes. La mayonnaise a pris, et il était ensuite difficile de décoller. Alors, dis monsieur Blizzard, tu le fais pareil et un peu plus long ton deuxième épisode ? Ou bien tu changes tout et tu fais un nouveau jeu ?

Changez tout !! Bigre non ! Pourquoi ça ? Le succès incommensurable du premier nécessite d'être particulièrement attentif au souhait des joueurs à propos du deuxième. L'idée est de conserver le style de jeu mais de l'amplifier, de l'améliorer. "Il y aura plus de monstres, de sorts, de donjons... les personnages non-joueurs (PNJ) seront plus réalistes, mais globalement, le concept restera le même", nous confirment-ils.

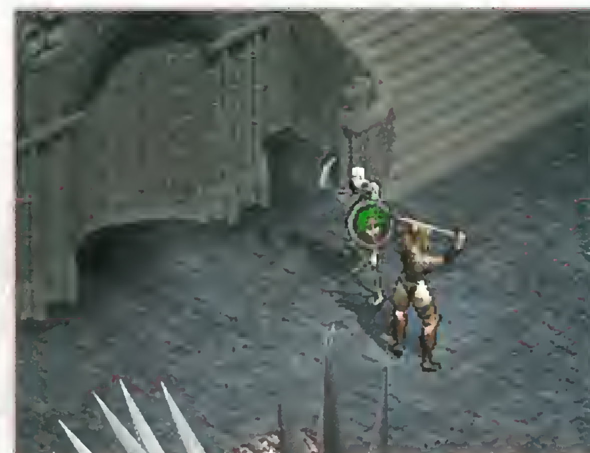
UN JEU DE ROLES RATÉ ?

Nous voulons intensifier l'expérience que les joueurs ont eue avec le premier épisode et aussi résoudre le problème de tricherie pour le jeu en réseau sur Battle.net." Pour ce qui est de l'aspect jeu de rôles, nombre de critiques prétendent que ce n'est qu'un ersatz, un jeu hybride bien loin d'un Ultima. "Mais nous ne voulons pas faire un jeu de rôles du tout, nous faisons Diablo", précisent-ils. Jeu d'action avant tout, Diablo ressemble plus à une évolution de Gauntlet qu'à autre chose. Pas de déception à avoir de ce côté-là pour les rôlistes, car ce n'est pas le positionnement du produit sur le marché. Le décor est posé, il ne nous reste plus qu'à entrer dans le détail sur toutes ces nouvelles fonctionnalités. Rideau !

L'histoire se compose de quatre actes et quatre villes. Le premier chapitre se situe dans les plaines glacées, non loin de Tristram. Là, le monastère des Sœurs du Sightless Eye barre le passage entre l'empire de l'Ouest et le royaume mystérieux de l'Est. Bâtie à même la montagne, cette citadelle protégeant la passe est le lieu de formation des voleurs les plus puissants du pays. C'est de là qu'est originaire le personnage du premier épisode (si vous jouiez un voleur).

DIABLO ET SES POTES

Hélas, le monastère est tombé aux mains d'une créature maléfique très puissante, Andariel. Elle est une démone inférieure qui veut gagner sa place auprès de Baal, Mephisto et Diablo, qui forment le cercle des démons supérieurs. Elle a attaqué la place en utilisant





our en enfer

Diablo II retour en enfer



les souterrains alentours et s'est introduite directement en son cœur pour finalement capturer tous ses habitants. Un rituel maléfique, où tous les prisonniers seraient torturés puis sacrifiés, permettrait d'assurer leur conversion en entité démoniaque et de démontrer aux trois grands sa toute-puissance.

Vous êtes le seul à pouvoir mettre fin à cette menace et défaire ces nouvelles machinations des forces du Mal. Dans un petit camp de voleurs et de marchands épargné par Andariel, non loin du monastère, vous rencontrerez Deckard Cain, qui vous contera l'histoire et vous aidera à commencer votre lutte.

Une fois Andariel déchue, vous pourrez alors prendre une caravane pour l'Est, en direction des Terres brisées et poursuivrez votre destinée. Celle-ci vous mènera dans une quête épique contre Baal, Mephisto et Diablo, et vous découvrirez ce qu'il est advenu du héros de Diablo I, après son départ de Tristram.

Le premier gros changement est le système de classe des personnages. Jugées trop similaires, les trois classes initiales (guerrier, voleur, sorcier) disparaissent au profit de 5 autres : 2 sont axées sur le combat, 2 sur la magie et 1 est mixte. L'autre objectif primordial est de rendre le jeu plus vivant, plus interactif.

CINQ NOUVELLES CLASSES DE PERSONNAGES

A cette intention, les villes ont été retravaillées pour que le joueur y trouve des PNJ plus réalistes. Ils se déplacent, vous saluent occasionnellement en vous croisant. Ne vous jettent plus les objets aux pieds comme des malotrus, mais vous les déposent dans les mains. Ils jouent aussi un rôle beaucoup plus important dans les quêtes et apportent plus d'informations utiles. Un changement bien appréciable, car ils avaient un côté trisomique fort pénible à la longue. Enfin, leur tâche ne se limite pas uniquement à l'équipement et aux soins. Sorts, habiletés spéciales, recrutement de PNJ (j'y reviendrai plus tard), sont les nouvelles actions ou apprentissages qui renforcent cet aspect. Au niveau atmosphère, ce décor morne et froid s'anime, se dynamise. Les rivières coulent enfin, les vaches bougent, des oiseaux passent dans le ciel... Ça sert à rien, mais quand ce petit plus n'est pas présent, l'immersion dans un monde n'est pas très évidente

Avec Doom, Diablo est un des jeux les plus controversés de l'histoire du jeu vidéo !





LES HABILETÉS DES PERSONNAGES

AMAZONE

NIVEAU	COMPÉTENCE	EFFETS
1	Vital Shat (baw)	150 % dommages, 150 % vitesse
1	First Aid	Guérit 40 % des paints de vie max
1	Jab (spear)	75 % vitesse, 75 % dommages
2	True aim (bow)	+ 30 % taucher, 150 % vitesse
2	Quick shot (bow)	66 % vitesse, 75 % dommages, - 20 % toucher
2	Entangle (spear)	Paralyse la cible pour (2 + niveau) taur
2	Repair	Répare arc ou lance (perte de 10 % en durabilité)
3	Volley (baw)	200 % vitesse, décoche 5 flèches aléatoires, 75 % dommages
3	Safe shot (bow)	150 % vitesse, ne touche pas les alliés
3	Hurl (javelin)	Vale à vitesse max, 200 % dommages, détruit le javelot
3	Fend (spear)	Toucher la cible la fait reculer, - 25 % taucher
4	Guided arrow (bow)	200 % vitesse, touche même si la cible bauge
4	Flame arrow (bow)	Ajaute 1 - 4 en dammage (flammes)
4	Dodge	Télépartatian instantanée d'une case
4	Impale (spear)	300 % dommages, 150 % vitesse, 10 % chances de casser la lance
5	Seeker (bow)	Localise la cible et vole jusqu'à elle (tête chercheuse)
5	Phantom javelin	75 % de chance que le javelot lancé sait magiquement remplacé
5	Walkyrie	Invoque une Walkyrie paur combattre à vos côtés

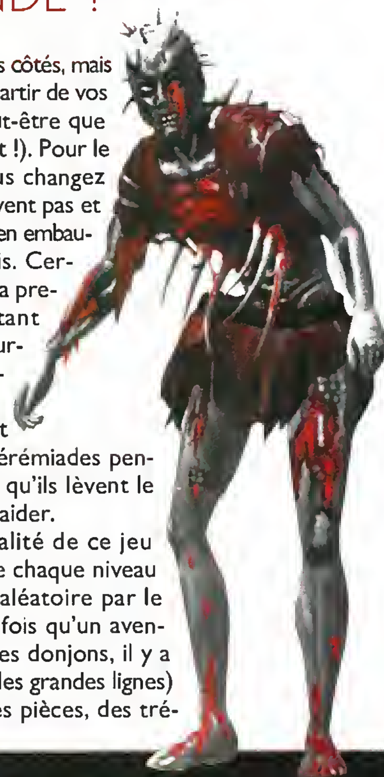
AUTRE COMPETENCES

COMPÉTENCE	EFFETS
Whirlwind	Attaque la zane autour du personnage, ne peut pas être interrompu
Zealatry	80 vitesse, 150 % dommages, perte 2 pdv/t
Enchant	Enflamme l'épée désignée, enchante les autres armes
Glacial spike	20 - 40 dammages, paralyse la cible pour 8 tours
Summon Blood Golem	Invoque un Galem qui se bat paur vaus jusqu'à la mort
Wall of Bone	Identique au mur de feu, nécessite 50 pdv pour faire une brèche
Control Manster	Transforme temporairement un monstre en allié

NDR : J'ai volontairement laissé les noms anglais car certains feraient un peu crétins une fais traduits littéralement.
(Nate explicative :) Ces statistiques sont temporaires.
"75 % vitesse" signifie que l'action est plus rapide (cela prend moins de temps), danc "200 %" signifie que l'on est deux fois plus lent.

Comme je le disais, il est aussi possible de recruter des compagnons de voyage. Leur spécialisation pourra vous être utile dans un donjon. Que ce soit pour l'or ou pour votre estime, ou enfin pour vous aider dans une quête particulière, ils seront contrôlés par l'ordinateur et agiront de leur propre chef.

"VIENDEZ, MA BANDE !"



Ils se battent à vos côtés, mais n'agissent pas à partir de vos ordres (va savoir, peut-être que certains vous trahiront !). Pour le moment, lorsque vous changez de ville, ils ne vous suivent pas et il ne sera pas possible d'en embaucher plusieurs à la fois. Certains personnages de la première histoire étant présents, peut-être pourrez vous cette fois utiliser leurs compétences de façon concrète plutôt que d'écouter leurs jérémiades pendant des heures sans qu'ils lèvent le petit doigt pour vous aider.

La grande originalité de ce jeu réside dans le fait que chaque niveau est généré de façon aléatoire par le programme. Chaque fois qu'un aventurier descend dans les donjons, il y a des points communs (les grandes lignes) mais la disposition des pièces, des tré-











sors et des monstres est déterminée au hasard. Diablo II réutilise cette fonction mais ajoute des tonnes de mini-aventures. Du fait de la complexité de cette génération aléatoire, les mini-quêtes de Diablo étaient peu nombreuses et peu développées. Les deux ans écoulés depuis ont permis de retravailler ce sujet et d'intégrer, à la trame principale, une trentaine de quêtes annexes, nécessaires à la progression de votre personnage. Autre changement, celles-ci sont présentes dans la version multijoueur permettant de jouer l'aventure proprement dite avec des amis, et pas uniquement de casser du monstre et de faire des XP.

DES VILLAGES ET DES TAS DE QUETES

Les programmeurs ont aussi retravaillé le moteur de jeu. Il est plus rapide et technologiquement plus stable. Le graphisme est plus varié, chaque ville étant dans un environnement différent : steppes gelées, jungle, désert (le quatrième environnement reste secret). Je sais, les premiers écrans dévoilés dans ce numéro ne montrent que certains niveaux de donjons fort similaires à ceux de Diablo I, toujours aussi ternes et répétitifs donc. Mais ne vous y fiez pas, ce n'est qu'un échantillon de ce que sera le jeu, le projet étant encore au début du développement. L'idée de faire un moteur en 3D temps réel s'est posée, mais Blizzard n'a pas trouvé de réponse satisfaisante qui permettrait l'affichage d'un monde aussi fin et détaillé en 3D. On en reste donc au bon vieux concept de la 3D isométrique (qui n'est qu'une succession d'écrans 2D). Qualité et vitesse d'affichage sont présentes, c'est tout ce qui compte. Les murs, l'un des soucis de cette vue isométrique, sont dorénavant réellement transparents et se fondent dans le décor. Le déplacement est réel et précis. Le personnage peut se placer au pixel près (avant, il s'agissait de zones carrées) et s'orienter dans toutes les directions (pas uniquement les huit des points cardinaux).

VISION EN "RÉEL"

Une excellente trouvaille, qui devrait renforcer cette atmosphère angoissante, est le champ de vision "réel". Le personnage ne voit que dans la pièce où il se trouve et plus derrière les murs. De même, il ne voit que ce qui se trouve devant lui. Si un monstre vous attaque dans le dos, il est impossible de le voir venir. Les grandes salles devraient devenir plus stressantes qu'avant.

Ne vous inquiétez pas trop, la possibilité de courir a été ajoutée, ce qui devrait permettre aussi une nouvelle stratégie, souvent plus efficace : la fuite ! (J'ai entendu le mot lopette ?)

Dans le décor, des tonnes de nouveaux éléments ont été ajoutés : miroirs, vitres, babioles, nouvelles trappes et pièges. Et puisque c'est pour rendre le jeu plus vivant et interactif, on peut tout faire péter... Une fois encore, ça sert à rien, mais bordel ! ça fait du bien (et pis, ça fait vrai). Les effets de lumière, si cruciaux, sont retravaillés (32 000 couleurs), et l'écran de jeu fait disparaître la barre d'inventaire pour dégager de l'espace et augmenter la taille de la fenêtre d'écran.

UNE STRATÉGIE PLUS DIVERSIFIÉE

Pour les sorts et les monstres, seulement 5 à 10 % se retrouveront dans le deuxième jeu. Devraient rester les inévitables squelettes et zombies (voilà pour les monstres), ainsi que l'éclair et le portail de téléportation vers la ville (ça c'est pour les sorts). Tout le reste sera nouveau.

Les classes de personnages que j'évoquais plus haut sont maintenant dédiées à un art. Les guerriers ne pourront pas utiliser la magie, par exemple, ou alors sous forme de parchemins et fioles uniquement.

Cela devrait renforcer l'aspect unique de chaque partie et développer des stratégies différentes en fonction du type de personnage. Autre point, des habilités spécifiques à chaque classe pourront être acquises avec l'expérience, à chaque niveau, là où Diablo n'en comptait qu'une. Elles sont très spécifiques. Par exemple, l'amazone (l'un des personnages guerriers) utilise de préférence l'arc ou le javelot, une nouvelle arme. Elle pourra donc développer des habiletés pour ces armes (+ % au toucher, en vitesse, en dommage) ou bien des techniques particulières (ajoute des caractères magiques aux armes, conjure une Walkyrie pour la durée du combat, etc.). Pour plus de renseignements, voir le tableau dans ces pages.

C'EST PLUS DUR...

Niveau gameplay, l'intelligence artificielle des monstres a été entièrement rema-







niée pour leur donner un caractère "élaboré". Sujet toujours très sensible, car fort complexe, l'IA pose souvent problème. Cette fois, on nous a promis que les monstres ne resteront plus bêtement dans les embrasures de portes en attendant qu'on leur tape dessus. Encore difficile de juger de sa qualité à ce stade du développement, il est évident que ce point crucial fera la différence s'il est à la hauteur.

En terme de longévité, Diablo II sera beaucoup plus long que son prédécesseur, environ 5 à 6 fois (incluant l'aventure principale et les quêtes annexes). Plus riche est le credo. Les villages ou campements regorgent de donjons, cavernes, cryptes à explorer.

C'EST PLUS LONG...

Pour conserver cette dimension, lorsqu'un chapitre est terminé, il est possible de passer à la ville suivante, puis de prendre une caravane pour revenir en arrière si nécessaire. Cela multipliera le nombre de PNJ avec lesquels agir au fur et à mesure que l'aventure progresse. Si vous ne parvenez pas à détruire le grand méchant d'un acte (chaque acte a son boss de fin de niveau), vous pourrez ainsi revenir dans la ville précédente et améliorer vos caractéristiques avec des quêtes que vous aviez mises de côté.

Le dernier point, et pas le moindres, retravaillé dans Diablo II est la version multijoueur. Je sais pas pour vous, mais moi lorsque je me pointais sur leur serveur, Battle.net, j'avais la nausée après quinze minutes de ces gros bileux tricheurs qui n'avaient qu'une idée en tête : vous piller, vous tuer, vous humilier... Autant dire que le mauvais esprit régnait ! Ce phénomène qui a touché des dizaines de milliers de joueurs a commencé lorsqu'un moyen de trafiquer les personnages est apparu. Certaines "trainers" très bien foutues permettaient de charger son perso d'or, de décupler son niveau et ses stats, de lui fournir tous les objets du jeu, sans compétence particulière pour le mettre en œuvre... Bref, aucune motivation ou volonté de progresser n'était nécessaire. Jusque-là encore, c'était pas bien grave mais, hélas, jouer en réseau a fini par devenir un enfer avec ces crétins, rois du harcèlement internautique. Au final, le jeu n'avait plus rien de fun, et la seule solution était de se contenter des potes et des mots de passe. Blizzard, fort conscient du problème - contrairement à l'impression de non-assistance à joueur en danger qui transparaissait - a complètement retravaillé tout ça pour que ce type de piratage soit impossible. Ce sujet lui tient énormément à cœur et devrait donc disparaître dans Diablo II.

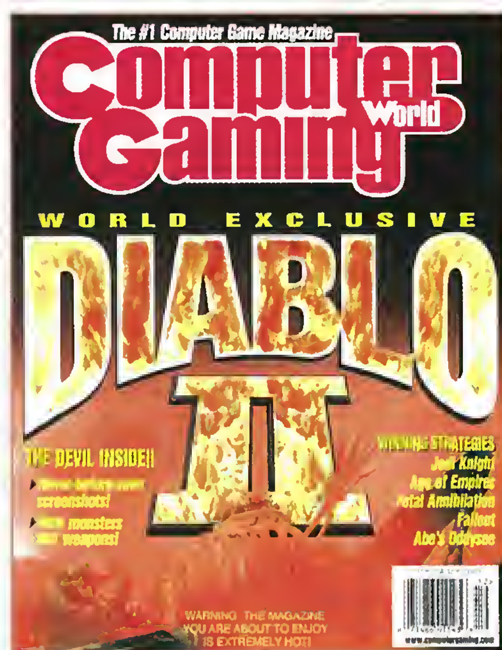
EST-CE MIEUX ?

Voilà dans les grandes lignes ce que sera Diablo II. Archi attendu, il est dans la stricte lignée de son prédécesseur et n'apporte que des changements mineurs... Mais bout à bout, tous ces petits détails devraient offrir un plaisir de jeu tout nouveau. Alors, que lui reprocher ? De ne pas être révolutionnaire ? Tout le monde s'en fout. Nous, ce qu'on veut, ce sont des jeux déments, point à la ligne !

PIRATAGE = CONNERIE

Tricher sur Battle.net, c'est fini ! Bien que commune à tous les jeux online, la connerie sur Battle.net avait atteint son apogée. Les players killers, contrairement à Ultima Online ou Meridian 59, étaient majoritaires et finissaient par faire oublier qu'on venait ici pour jouer avec des adversaires du monde entier, pour la plupart sympas en apparence. Et c'est là où tricher devient complètement con : quand ça n'apporte rien au joueur en question (mais ça encore, c'est son problème) mais surtout quand ça fout en l'air le plaisir des autres. Je le dis, messieurs, cheatez, piratez, hexodécimolez vos programmes tout seul chez vous (et je sais de quoi je cause), mais ne venez pas nous faire chier ! (NDRC : Oh ben, on le sent énervé là, mon gars Morgan. Mais il a bien raison. C'est dans la vie qu'il faut être zen, pas dans les jeux).

Quoi qu'il en soit, puisque le discours de Blizzard, assez proche du mien, n'y faisait rien, ces derniers ont adapté pour Diablo II une politique beaucoup plus sévère. Le nouveau code devrait empêcher toute tricherie, point barre. Sans pour autant révéler leur procédé, on peut imaginer que le personnage sera sauvegardé sur le serveur de Battle.net et non plus sur notre PC. De ce fait, impossible de modifier la sauvegarde ! Restera toujours un ou deux malins qui trouvera un moyen, mais la truanderie à échelle nationale devrait cesser. Ça c'est une bonne nouvelle !



Gros Plan

Dans la famille Star Wars, j'ai déjà le Shadows of the Empire, le X-Wing Vs Tie Fighter, le Jedi Knight, les ronds de serviette Dark Vador, le shampoing Leïa avec macarons intégrés, le fauteuil électrique JabbaStyle, le peigne à poux pour wookies... Bref, il ne me manquait que le jeu de stratégie Star Wars, tout bêtement. Rebellion, qui nous a fait marner pendant quelques années-lumière, semble pointer sa fraise. Sortie en février, si tout va bien.

Ian Solo

Vous allez enfin pouvoir vous la faire péter maître de l'univers.



Rebell

GENRE STRATÉGIE DANS L'UNIVERS STAR WARS
ÉDITEUR LUCASARTS • **DÉVELOPPEUR** COOL HAND
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 98



Vous vous souvenez, dans les films, quand tous nos héros se rassemblent pour préparer un plan d'attaque ? Genre y sont dans le vaisseau mère Calamari, autour d'un hologramme super chouette. Y a des données qui s'affichent avec force effets de zoom et des trucs en filaire qui bougent partout. Voyez ? Ben, Rebellion, ça devrait être comme ça. Au lieu de jouer un humble pilote stellaire ou un pauvre keum en 3D, il va s'agir aujourd'hui de prendre en main le destin de la Lucas Incorporated, à l'échelle galactique, carrément. En temps que commandant et grand stratégor de toutes les ressources, de l'ensemble des planètes et des forces contrôlées par l'Empire (ou l'Alliance rebelle), vous allez enfin pouvoir vous la faire péter maître de l'univers.

■ LA PRINCESSE, ELLE A COMBIEN EN DEX ?



Rebellion se situera chronologiquement juste après "A New Hope", pile-poil après la destruction du gros joujou de Vador, l'Etoile noire premier modèle. On pourra y jouer Han Solo, pardon, en solo contre l'ordinateur ou contre un autre joueur humain (une option Internet est prévue). On pourra jouer indifféremment les deux camps. L'Empire est en route vers Yavin et son objectif est de capturer Skywalker, Mon Mothma et de détruire la base mobile rebelle. L'Alliance bénéficie du support de tous les insurgés et sera vainqueur en emprisonnant Vador, l'empereur Palapatine et en faisant voler en éclats le siège impérial de Coruscant. D'un côté la Force, de l'autre la Fourberie. Vous pouvez pas vous tromper.

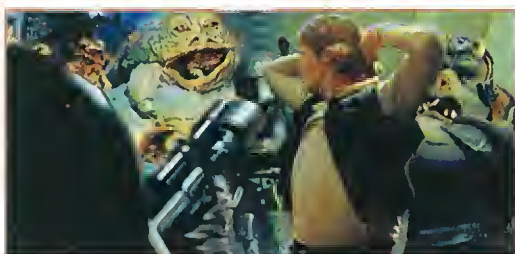
Même si ça reste très manichéen, Rebellion ne sera pas un wargame aride. On pourrait même parler de sitcom de l'espace puisque le joueur contrôlera une soixantaine de personnages (28 dans chaque camp) directement tirés des films, des bouquins de Timothy Zahn et de nombreuses BD débiles. Et notamment les très médiatiques Skywalker, Solo, Vador ou Leïa.... Chaque perso, comme dans un jeu de rôles, comportera donc des caractéristiques précises (compétence en espionnage, en diplomatie, en commandement...). Il faudra les utiliser au mieux et éviter de se faire capturer ses meilleurs éléments. Dans le cas contraire, il ne restera qu'à lancer une mission de sauvetage. Il y aura aussi des événements aléatoires et autres cataclysmes : explosion de Yavin...





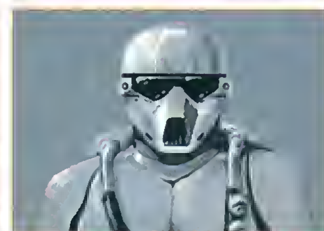












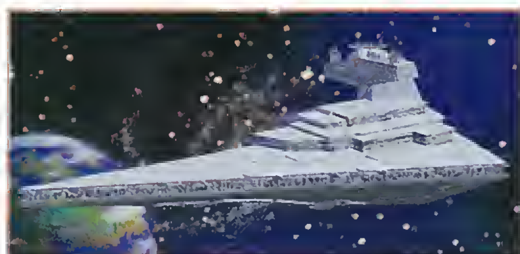
■ LA TRILOGIE EN TEMPS RÉEL

Bon, un jeu de stratégie dans l'univers Star Wars, c'est pas nouveau. Les fanatiques ont déjà pu s'éclater sur des board games et autres wargames à figurines (Star Warriors, Star Wars Miniatures Rules, Imperial Entenglement). Mais là, sur micro, c'est une première. Rebellion sera en temps réel et non par tour, ce qui signifie que les deux joueurs effectueront leurs actions en même temps avec tout ce que cela implique (merd', merd', où qu'il a dit encore que les stormtroopers débarquaient ?).

Le très précieux mais néanmoins gonflant C-3PO (ou le droïde IMP-22 pour l'Empire) nous tiendra informés de tous ces événements. Grosso modo, on aura une grande carte de la galaxie avec des étoiles de couleurs plus ou moins brillantes. Il y aura des tonnes d'écrans de stats. Il faudra gérer les explorations, les ressources, la construction de vaisseaux, le déploiement de la flotte et les objectifs des missions. Rebellion accordera une grande place à la loyauté car pour gagner, il faudra s'attacher la loyauté des planètes. Par la diplomatie ou à coups de trique. Mais une planète qui se sentira dominée risquera davantage de se rebeller. En début de partie, et en fonction de la durée souhaitée, on choisira la taille de l'univers de 75 à 200 systèmes (10 à 20 secteurs). Tout ça pour dire que les parties seront longues : de 15 à 100 heures de jeu. La caractéristique la plus sexy, graphiquement parlant, se présentera au moment de la rencontre de deux flottes ennemies. On assistera alors à un combat en 3D temps réel (cartes accélératrices Direct 3D acceptées). C'est cette séquence qui se rapprochera le plus des hologrammes dont je parlais plus haut. Ce sera un peu comme le mode carte 3D dans X-Wing, mais en plus beau. On pourra choisir de jouer les combats en manuel ou de laisser un commander régler l'aspect tactique à votre place.

ion





■ THE PIGISTE STRIKES BACK

Pour conclure, remarquons que Rebellion a été développé par une boîte de Palo Alto, Cool Hand. Ce sont les mêmes qui, sous le nom de Three Sixty, avaient propulsé Harpoon au panthéon des simulations navales. Bref, y devraient nous sortir un produit bien carré qui, s'il n'a rien à voir avec Master of Orion ou Civilization (pourquoi toujours vouloir comparer les softs entre eux ?), pourrait faire naître un grand ravissement sur le faciès poilu des amateurs de la Guerre des Etoiles.



Un sitcom de l'espace avec une soixantaine de personnages.

Reportage

PAR BENJI





Might & M

M&M VI ou le retour en force du jeu de rôles ! Avec Ultima et Wizardry, la série des Might & Magic est l'un des grands classiques du genre, bénéficiant de scénarios toujours très fouillés, d'univers palpitants... Complètement remodelé, avec un nouveau moteur en 3D temps réel qui utilise aussi des sprites 2D, le résultat de ce sixième opus n'est pas sans surprise.

GENRE
JEU DE ROLES
ÉDITEUR
UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
NEW WORLD COMPUTING / 3DO
SORTIE PRÉVUE
AVRIL-MAI 98







epuis maintenant douze ans, New World Computing nous fait partager les meilleurs moments du jeu de rôles avec sa saga Might & Magic. Pour ce sixième épisode, M&M passe à la 3D et l'interface change du tout au tout. L'univers de Xeen laisse place à celui de Heroes of Might & Magic II, Enroth. Mais rassurez-vous, la pulpe de cette saga est toujours présente : le scénario et les quêtes, toujours aussi passionnantes et nombreuses.

Le grand changement donc pour New World est la création d'un nouveau moteur de jeu. Ou plutôt, devrais-je dire, de deux moteurs. Le premier pour les extérieurs (Horizon) et le deuxième pour les intérieurs (Labyrinthe). Il permet d'afficher en 640x600 et en 65 000 couleurs un univers gigantesque de façon fluide et en obtenant des personnages très fins et non pixellisés. Leur secret ? Ils combinent des sprites 2D au sein de l'univers 3D. Cela permet de diminuer la quantité de textures, et d'alléger l'affichage générale.

2D ET 3D FONT BON MÉNAGE

D'autre part, ils obtiennent ainsi des personnages très détaillés. Ce mélange de techniques, quoiqu'un peu bancal, semble fonctionner et les personnages s'intègrent bien au décor. L'objectif des créateurs est louable : "les joueurs d'un jeu de rôles passent une énorme partie de leur temps dans des quêtes, ils rencontrent des personnages, négocient des armes, vont d'un lieu à un autre à la recherche d'une information, etc. Nous voulions à tout prix qu'ils puissent se régaler visuellement lors de ces phases. Les sprites apportaient donc la meilleure solution.". Les images ci-contre donnent quelque idée du résultat... Plutôt joli, non ?

Ce mélange permet l'utilisation d'une palette de couleurs en 16 bits et un affichage dynamique des sources lumineuses en couleur. Pour ce qui est de la 3D pure, le développement de





agic VI

Might & Magic VI



Le moteur de combat est lui aussi est peu hybride. Il permet de se battre en temps réel, ou bien, pour les batailles nécessitant un peu plus de stratégie, de passer en mode tour par tour. Dès lors, l'action se pose et vous choisissez spécifiquement vos actions a chaque tour. Un choix appréciable chacun y trouvant son compte.

TEMPS RÉEL OU TOUR DE JEU

Voilà donc pour les changements techniques. C'est important, mais bon, et le jeu là-dedans ? Vous dirigez un groupe de quatre aventuriers. Vous composez votre équipe (guerriers, mages, clercs, voleur, etc.), et pouvez même choisir la tête de chacun d'entre eux. Après une répartition rapide des statistiques, l'aventure peut commencer.

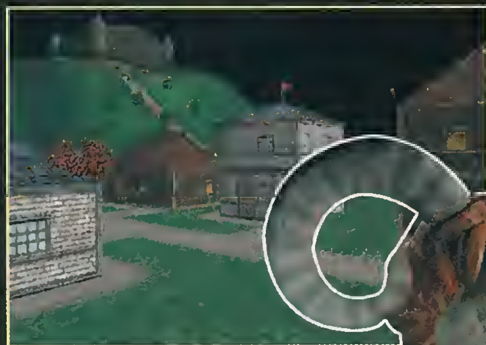
Quatre enfants, vivant dans un village au nord-ouest du continent, jouent paisiblement sur la place quand tombe du ciel une météorite. En explosant, celle-ci laisse échapper des créatures démoniaques qui, sur-le-champ, se mettent en tête de détruire votre village. Les habitants sont brûlés vifs par les boules de feu, et les enfants s'échappent in extremis pour se réfugier dans une cabane de la forêt. Les démons les suivent, encerclent la maison et il semble bien que le sort en soit jeté. Soudain, dans un éclair magique, les enfants sont téléportés hors de danger...

Vingt ans plus tard, ce sont ces quatre personnages que vous incarnez. Depuis, le royaume semble touché par une vague de manigances, plans machiavéliques destinés à destituer le prince. Nombre de rumeurs courent et les habitants en viennent à



deux moteurs simultanément permet d'exploiter au maximum ce que l'on veut mettre en valeur. En intérieur, on voit moins loin, le sol est souvent plat ce qui libère de la mémoire pour lécher un peu plus les textures et permet de créer des murs courbes. En extérieur, c'est la vision d'ensemble qui est privilégiée, les reliefs du décor, etc. Je précise au passage que les cartes supportant Direct3D sont gérées, sans que la différence soit pourtant flagrante.

















douter du pouvoir de leur souverain. Ce "mandat du Ciel" qui établit de droit divin l'autorité du souverain sur ses sujets aurait-il échappé au seigneur ? La réponse semble se trouver dans un petit village du nord-ouest du royaume où des légendes racontent qu'un portail maléfique et des créatures démoniaques y contrôleraient le monde...

JE DEUX RAULE ?

Pour renforcer votre troupe, vous pourrez engager deux personnages non joueurs parmi la centaine que compte le jeu. Ensuite, ce sera à vous de décider ce que vous voulez faire.

Poursuivre l'ennemi et traverser les provinces ? Fortifier votre groupe ? Partir en quêtes d'autres aventures ? Tout est possible et rien n'est linéaire, dans la pure tradition des jeux de rôles.

Vos rencontres, ainsi que les actions que vous effectuez, influent sur la réputation de votre équipe. Qu'elle soit bonne ou mauvaise, cela ne vous empêchera pas de finir le jeu. Toutefois, les autres habitants du royaume réagiront en conséquence, ce qui, selon les cas, vous compliquera ou vous simplifiera la tâche. Par exemple, si vous êtes mauvais, les mauvais vous apprécieront et inversement.

Le monde est particulièrement vaste et est décomposé en provinces (15 en tout). Il y a de quoi voyager. Plus de 100 quêtes attendent vos personnages, autant dire que vous ne devriez pas vous ennuyer ! Le système reste classique : points d'expérience, compétences, statistiques, pièces d'or, équipement, armes, sorts... le sempiternel attirail des aventuriers, quoi.

SORTS, MONSTRES, ARMES, DONJONS

L'accomplissement de quêtes et la destruction de monstres amène des points d'expérience pour améliorer vos compétences. Lorsque vous atteignez un statut de maître, des pouvoirs supplémentaires seront attribués.
En ce qui concerne les sortilèges, il y a 9 écoles de magie et un magicien ne peut maîtriser toutes les techniques. Les sorts mémorisés ne nécessitent pas de composants pour être jetés, ce qui facilite la gestion générale de l'équipement. En tout, une centaine de sorts très pointus peuvent être appris. Autre aspect qui accroît le potentiel du jeu.
Mais attention, il ne s'agit pas ici de croire qu'il faut mener une chasse au point d'expérience, comme dans Diablo par exemple. Votre objectif est de découvrir le monde, de résoudre des puzzles, etc. Les PNJ que vous recrutez ne doivent pas forcément être de bons guerriers ou jeteurs de sorts : parfois un gentilhomme d'une excellente réputation vous sera très utile, de même qu'un gueux fort peu ragoûtant qui connaît la région comme sa poche.

DAGGERFALL BIS ?

Mandate of Heaven n'est pas sans rappeler Daggerfall. Une approche un peu similaire d'un monde très vaste, de centaines de quêtes, d'un aspect non linéaire et d'une trame principale. Là ou l'on finissait par se perdre dans Daggerfall, M&M VI offre au joueur plus d'histoire en profondeur, plus de souci du détail. Ce point est valable aussi pour les personnages ; graphiquement plus réussis. Les échoppes hélas ne sont pas en 3D et il n'est donc pas possible de s'y déplacer et le monde est indéniablement plus petit dans M&M VI. Les puristes jugeront.

Une gestion du temps est aussi implémentée. Les boutiques ferment, les habitudes des citadins changent en fonction de l'heure. Le décor aussi s'adapte. En fonction des saisons, par exemple, ou bien d'un brouillard.

Might & Magic VI s'annonce comme un jeu de très grande durée de vie, proposant trois méthodes pour terminer la quête principale, et aussi renouvelant certaines quêtes pour pouvoir jouer à l'infini. Un produit à surveiller de près.

À VENIR CHEZ NEW WORLD

Actuellement à l'état de projet, il n'y a pas grand-chose à en dire. Sachez toutefois que Heroes of Might & Magic III en cours de développement (youpi !), que d'ores et déjà, Might & Magic VII est en ébauche, et enfin qu'un projet de M&M Online pourrait voir le jour cette année ou l'année prochaine. Bien évidemment, nous ne manquerons pas de vous reparler de tout cela très bientôt.



Le top de la rédac'

STRATÉGIE

TOTAL ANNIHILATION
CAVEDOG
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT
MYTH
BUNGIE
INCUBATION
BLUE BYTE
DARK REIGN
ACTIVISION



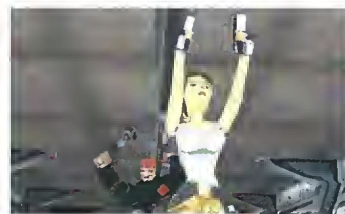
AVENTURE

RIVEN
CYAN
BLADE RUNNER
WESTWOOD
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
MONKEY ISLAND 3
LUCAS ARTS



ARCADE/ACTION

JEDI KNIGHT
LUCAS ARTS
QUAKE 2
ID SOFTWARE
TOMB RAIDER 2
CORE DESIGN
WC PROPHECY
ORIGIN SYSTEMS
SCREAMER RALLY
GRAFFITI
ABE'S ODISSEY
ODDSOFT



LE TOP PREVIOU

BALDUR'S GATE
RÔLES
BIOWARE
HALF-LIFE
SHOOT
SIERRA
MORROWIND
RÔLES
BETHESDA
FIGHTER SQUADRON
SIMULATEUR
PARSOFT
FALLOUT
RÔLES
INTERPLAY
I'76 NITRO PACK
SIMULATEUR
ACTIVISION





SIMULATION

F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE'76
ACTIVISION
F22 ADF
DID
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
FIFA 98
EA SPORTS
VIRTUAL POOL 2
NTERPLAY



JEU DE ROLES

ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA
DIABLO/ HELLFIRE
BLIZZARD
MERIDIAN 59
STUDIO 3DO



WARGAME

GETTYSBURG
FIRAXIS
FRONT DE L'EST
TALONSOFT
STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



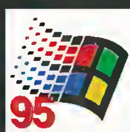
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX



Fonctionne sous DOS



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.

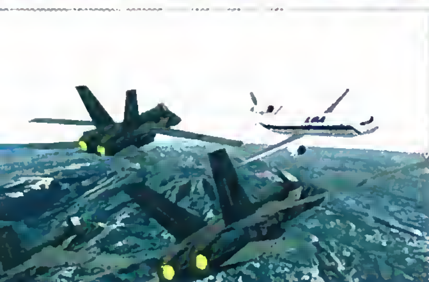
40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel

Test









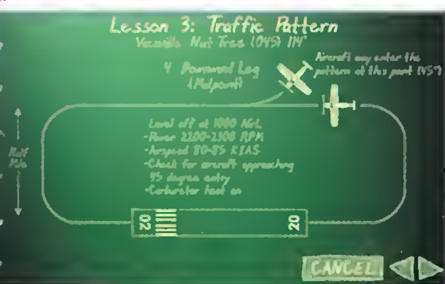




Flight Unli

Simulateur de vol pour tout public et amateurs - PC CD-Rom





Il est quinze heures, je me lève, le monde est pourri. Aujourd'hui, j'ai à tester Flight Unlimited II, la suite d'un jeu que j'appréciais pas trop où l'on pouvait faire des ronds dans le ciel avec de la fumée. Journée galère. J'installe le jeu, la tronche dans le pâté je branlotte mon joystick lorsque soudain... le chef-d'œuvre.



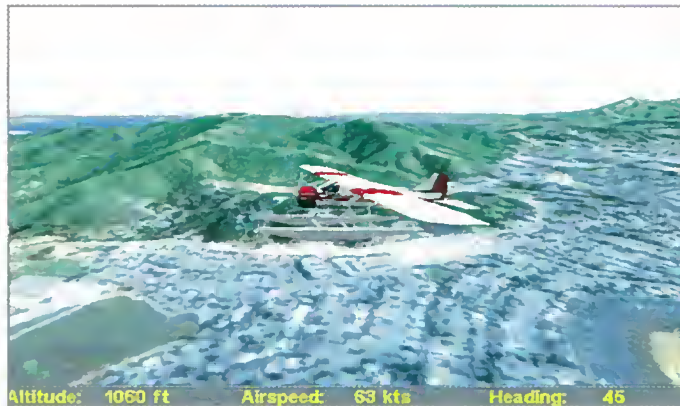
Dix-huit heures : je tente de trouver un plan détaillé de la région de San Francisco, dix-huit heures quarante-cinq : je me réconcilie avec mon oncle (non, je plaisante, plutôt crever !), quatre heures du mat : je passe une des meilleures nuits de ces derniers mois (j'ai des saloperies de migraines en ce moment).

Looking Glass Technologie, quel joli nom. Ce développeur s'est distingué dans le passé en réalisant deux jeux assez originaux et plaisants : Terra Nova, un simulateur de Space Marines plutôt sympa et Flight Unlimited I, qui fut l'un des premiers simulateurs de vol civils aux terrains photo-realistes. Bien entendu, à l'époque, ce genre de moteur graphique en était à son coup d'essai, mais celui de Looking Glass avait toutefois ébahi son monde. Le principal reproche que l'on aurait à adresser rétrospectivement à ce jeu serait son orientation "acrobatie aérienne", sport des sensations nauséeuses par excellence, particulièrement difficiles à rendre d'une façon efficace sur un micro ordinateur, à moins bien sûr de bouffer du schlougn.

Face à la domination du Flight Simulator de Microsoft, auquel la version millésimée 98 apporte de nombreuses améliorations, la concurrence laissait à désirer. Ce mois-ci pourtant, vous trouverez la preview de Sierra Pro, son challenger le plus attendu. Mais en attendant de tester le larron, voilà qu'on tombe sur un Flight Unlimited II étourdissant, qui pourrait bien rogner sur la suprématie aérienne de Microsoft.

Retour au hangar

Après une installation assez conséquente (un peu plus de 200 mégas sur le disque dur), le jeu se lance en quelques secondes. Bidouillage de quelques trucs dans les options, et on pénètre dans un hangar semblable à celui de FUI, à la différence près qu'il n'est plus en 3D. Première surprise, dans la pièce, on aperçoit une demi-douzaine d'objets (téléscripteur, cartes, et autres tableaux) représentant autant d'options et laissant déjà présager un changement dans l'échelle des prétentions de ce jeu. Contrairement aux premières impressions, cette interface graphique est claire et semble conçue pour nous permettre de prendre l'air le plus rapidement possible. On pouvait difficilement espérer mieux.

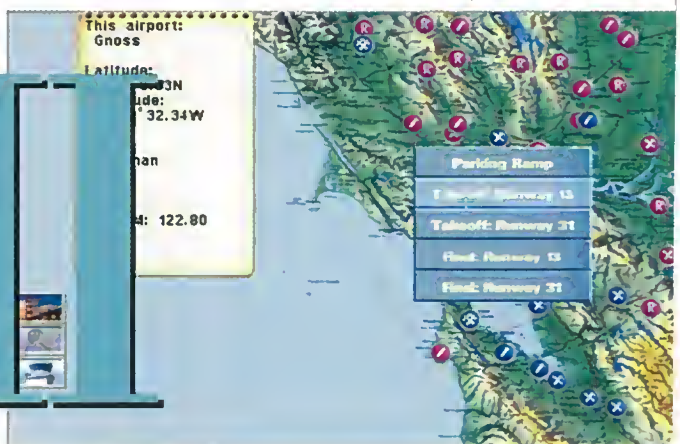


▲ *Le Beaver, l'hydravion de Flight Unlimited II.*

Graphisme type "école hollandaise"

Dans le petit monde de l'aviation, on distingue deux "modes" de vol qui sont d'ailleurs accessibles par deux qualifications distinctes. Le premier, l'IFR (Instrument Flight Rules ou "vol aux instruments") requiert une bonne connaissance du fonctionnement des balises de radio-navigation ainsi que des communications radio. Ce type de vol est particulièrement bien rendu dans nombre de simulations, car il demande bien peu d'efforts du point de vue du graphisme. Là où les choses commencent à se corser, c'est lorsqu'un jeu tente d'aborder et de représenter un vol VFR (Visual Flight Rules, ou "règles de vol visuelles"), où le pilote doit prendre constamment des repères visuels afin de les recouper avec son plan de vol. Seulement, la plupart du temps, le niveau de détail n'est pas au rendez-vous et les simulateurs de vol classiques tenteront de pallier cette lacune en plaçant sur le terrain des objets visibles de loin. Remarquez, je parle en général, mais on aura reconnu Flight Simulator. Donc, bien qu'il soit assez facile de trouver des repères visibles comme Disneyland en Floride ou l'Empire

On trace des waypoints à la main et on détermine les différentes attitudes au-dessus de chaque point. ▼



mited II

Test

Flight Unlimited II

Pas de Force Feedback

Blablabla.... pas de Force Feedback dans la version commercialisée... blablabla...un patch blabla "bientôt" blablabla on y croit tous à donf...

Enfin un concurrent à Flight Simulator.





▲ L'écran des options d'environnement où tout peut se régler pour déterminer l'aspect d'un vol.



Perspectives d'avenir

Nous voici venus à la principale interrogation que tout fanatique de simulation ne manquera pas de se poser : "Et après ?" Pour le moment, aucun add-on n'est prévu. On ne sait donc rien d'éventuels nouveaux appareils, nouvelles aventures ou autres régions. Pour tout dire, aucune décision ne semble avoir été prise quant à l'éventuelle cessation des droits de développement au bénéfice de petites sociétés spécialisées telles que Apollo. Looking Glass ne semble pas pour le moment avoir la structure nécessaire pour réaliser un grand nombre d'extensions dont les passionnées sont si friands (et, croyez-moi, ils vont en demander). Je crois d'ailleurs me souvenir que le développeur nous avait déjà promis des extensions pour FUI qui n'ont jamais vu le jour. Brrr, une telle histoire ne peut pas se terminer ainsi, ce serait vraiment trop moche.

Le réalisme des graphismes de FUII est sans égal.

State Building au beau milieu du centre ville d'une grosse agglomération, il est autrement plus difficile de s'orienter lorsqu'on se trouve en plein milieu du désert et de ses textures génériques ou, pire encore, au beau milieu d'une campagne aux champs infinis. Pas de chance, la seule solution pour concocter une simulation de vol VFR un tant soit peu crédible est de bosser comme un damné. Il s'agit en effet de concevoir un terrain photo-realiste que des graphistes vont retravailler pour le bon placement des textures au sol et une palette de couleurs crédible. Y a pas plus fastidieux. Bien peu de jeux peuvent se targuer d'avoir apposé l'estampille "VFR" sur leur boîte. Pour exemple, de plus en plus de scénarios pour Flight Simulator réalisés par des fans tentent de représenter une région avec un grand niveau de détail. Malheureusement, les couleurs utilisées par cette simulation sont beaucoup trop criardes pour s'approcher du réalisme des tons de la nature. Malgré cela, on peut parfois trouver quelques scénarios comme le Wyoming (en freeware) ou Las Vegas de BAO (intégré dans Flight Simulator 98), où des efforts particuliers ont été faits dans ce sens.

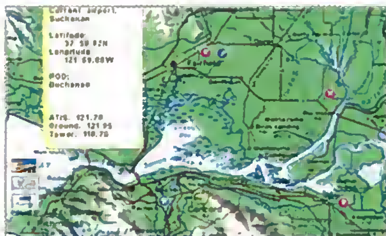


C'est une maison bleue...

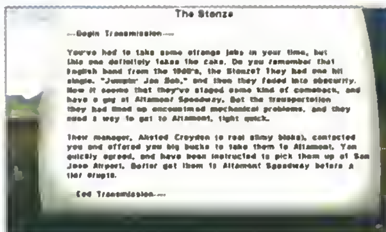
Plutôt que d'essayer de rendre très moyennement l'ensemble du monde ou d'un continent, Flight Unlimited II s'est permis de nous offrir le luxe du détail dans une seule région. En effet, toutes nos pérégrinations se déroulent au-dessus de la baie de San Francisco, région plutôt riche en paysages variés ainsi qu'en secteurs météorologiques intéressants. La zone de la Baie est particulièrement attrayante pour le vol de loisir en raison de la densité de sites pittoresques, parmi lesquels on peut dénombrer le pont du Golden Gate ou la prison d'Alcatraz, mais aussi de nombreux autres lieux intéressants, bien moins connus de nous, comme par exemple, les lacs de l'est de Berkeley ou encore la ville de Petaluma, lieu de naissance de la très coïtable actrice Winona Ryder. Mais il ne faut pas se fier aux apparences : la Bay Area dans laquelle nous allons évoluer est suffisamment vaste pour autoriser des survols de plusieurs heures, des aventures intéressantes et riches en rebondissements.

Survol de "Frisco"

Le niveau de détail de Flight Unlimited II sort vraiment de l'ordinaire. Tous les reliefs côtiers, les élévations et les textures régionales ont été placés avec bonheur et font parfaitement illusion. Pour donner une idée aux amateurs de FS98, le niveau de finesse de toute la région que l'on peut survoler dans FUII est largement supérieur aux meilleurs scénarios photo-realistes du monstre de Microsoft, rien de moins. Par exemple, en suivant le Golden Gate jusqu'à la presqu'île à l'ouest, on pourra voir une petite route serpenter à travers les reliefs pour s'enfoncer dans un tunnel faisant une demi-douzaine de mètres de haut. Lorsqu'on part à l'aventure dans la campagne, on peut apercevoir des petits villages entrecoupés de champs (aux textures non répétitives !) avec leurs chemins et leur cortèges de bois. Pareillement, chacun des petits ports côtiers de la région a été représenté avec un souci de détail tel que l'on est en droit de se demander si les cartes utilisées pour leur modélisation ne proviennent pas d'images satellites. "Bien sûr, gros lourd !" m'assure un type qui passait par là. Bon, comme ça, on est fixé. Bien entendu, certaines parties (très petites je vous rassure) des textures on été dupliquées afin de bénéficier d'une plus grande fluidité, mais le procédé est bien peu perceptible. Côté immeubles et buildings, ont aurait pu souhaiter mieux, à savoir des villes composées de centaines de petits bâtiments tout simples, mais n'ayons pas trop de regrets : la qualité photographique des agglomérations même lorsqu'elles sont minuscules, est telle que l'on s'y méprend à condition de voler à plus de 500 pieds du sol. Bien entendu, on trouvera de nombreuses "constructions remarquables" parsemant la Bay Area, mais la qualité des textures est telle



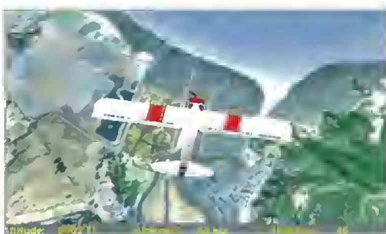
▲ Une partie de la carte zoomée à son maximum.



▲ Le téléscripteur vous donne accès aux multiples aventures.



▲ Le tableau noir (en fait vert) propose le menu des cours de pilotage.



▲ Le Beaver peut se poser sur tous les types de flotte.





(je me répète pas un peu, là, non ?), qu'ils ne sont plus nécessaires au repérage. Ils ont été placés là juste pour faire beau. Oups, j'allais oublier de vous parler de l'horizon et du paysage que l'on peut voir à perte de vue (enfin bon, genre une vingtaine de kilomètres), et de vous dire comme on en prend plein les mirettes, rapport à l'absence d'interruptions de textures brutales. En résumé, le moteur graphique est tout simplement extraordinaire : pour tout vous dire, on s'y croirait et ceci à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit et même par tous les temps. Ouais ! Rien que ça. Flight Unlimited II est tout bonnement le jeu qui se rapproche le plus de la représentation réaliste d'un environnement paysager et dès qu'il quitte le sol, le joueur se retrouve dans un cockpit quasiment pour de vrai, ambiance réaliste incluse.

Tableaux de bord et cabine

Petit bin's aussi du côté des panels : malgré leur esthétique, ces derniers sont une espèce de compromis entre le complet et le complexe, entre le réalisme et la simplicité d'accès. Sur la plupart des appareils, on note des carences au niveau de l'instrumentation de radio-navigation, une place trop importante accordée aux contrôles du régime et de la propulsion, et l'absence de quelques trucs bien utiles comme une roulette de "trim", un contrôle des magnétos (qui s'actionnent grâce au clavier) ou encore un simple compas "analogique". De même, aucune des structures métalliques de renfort de la verrière n'apparaît. On aurait souhaité bénéficier de panels multiples comme ceux que l'on trouve dans FS98. Au chapitre des vues internes, on peut dénombrer quatre types de représentation.

Le premier est la vue avec le cockpit apparaissant dans son intégralité et qui, dans la majorité des avions (P51 excepté) offre un





Le combat des Flight : Simulator 98 Vs Unlimited II

La question inévitable que l'on peut se poser est la suivante : Flight Unlimited II est-il meilleur que Flight Simulator 98 ? Pour moi, cela ne fait pas un pli, si on ramène le produit de Microsoft à la même échelle que celui de Looking Glass.

Il faut bien sûr garder à l'esprit qu'hormis la qualité graphique nettement supérieure de FUII, il ne propose pas d'options vraiment inédites. Mais pour bénéficier des mêmes options dans Flight Simulator, il faudra auparavant les acquérir ou se les procurer sur le Net, tandis que FUII les intègre dans sa version de base.

Flight Simulator a un moteur graphique vieillot, mais c'est une plate-forme ouverte sur laquelle il semble qu'on puisse greffer tout et n'importe quoi, c'est quasiment un OS dédié au vol. Pour preuve, on trouve sur Internet, bien souvent en freeware, des centaines d'avions et panels (plus ou moins réussis) ou de régions du monde (plus ou moins détaillées).

L'interface et l'aspect général de Flight Unlimited II laissent à penser qu'il est engoncé dans une architecture fermée.

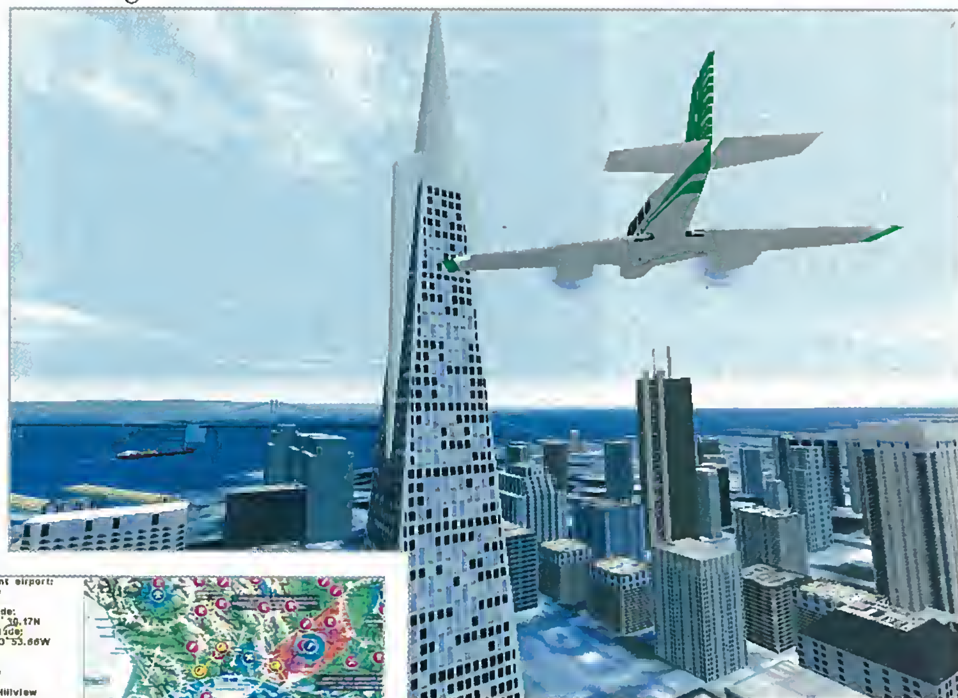
Il convient aussi de parler de la surface de jeu : là où FS98 ne nous offre rien de moins que le monde entier à un niveau de détail variant du "bon" au "tiens, c'est la Tour Eiffel ou le Palais de Chaillot ?", Flight Unlimited II se cantonne à la région entourant San Francisco, mais dans une débauche de détails graphiques étonnante.

On pourrait aussi parler du réalisme. Flight Simulator est une usine à gaz dans laquelle fleurissent des centaines d'options bonnes ou mauvaises, Flight Unlimited II, lui, se restreint au strict nécessaire, mais après quelques heures de jeu, on s'aperçoit que c'est nettement suffisant pour satisfaire aux ambitions du soft. Alors que choisir ?

TABLEAU COMPARATIF

MONDE		
SURFACE DE JEU	FS98 – MONDE ENTIER	FUII – RÉGION DE SAN FRANCISCO
NIVEAU DE DÉTAIL	FS98 – TRÈS VARIABLE	FUII – EXCELLENT
SAISONS	FS98 – OUI	FUII – NON
MOTEUR GRAPHIQUE	FS98 – DÉSUET	FUII – EXCELLENT
RADIO-NAVIGATION	FS98 – EXCELLENTE	FUII – TRÈS BONNE
VOL VFR	FS98 – MOYEN	FUII – EXCELLENT
AVIONS	FS98 – 8 (PAS D'HYDRAVION)	FUII – 5 (NI HÉLICO, NI JET, NI PLANEUR, NI AVION DE LIGNE)
TABLEAUX DE BORD	FS98 – SOUVENT RÉALISTES	FUII – COMPROMIS MALADROIT
IMPRESSIONS DE VOL	FS98 – VARIABLES	FUII – TRÈS BONNES
RÉALISME	FS98 – VARIABLE	FUII – ENTRE BON ET TRÈS BON
ENVIRONNEMENT		
MÉTÉOROLOGIE	FS98 – GESTION DES NUAGES SANS PRÉCIPITATION NI ORAGE	FUII – BEL ASPECT, PLUIE, ORAGES
TRAFIC AERIEN	FS98 – NON	FUII – OUI
AVENTURE	FS98 – OUI	FUII – OUI
SONS	FS98 – MONO	FUII – STÉRÉO
COMMUNICATION RADIO (INTERACTIVE)	FS98 – NON	FUII – OUI
POSSIBILITÉ D'ÉVOLUTION		
(NOUVEAUX AVIONS, NOUVELLES RÉGIONS)	FS98 – EXCELLENTES	FUII – INCONNUES
JEU EU RÉSEAU	FS89 – OUI	FUII – NON

Flight Unlimited II L'ambiance de vol est une expérience unique.





▲ Toutes les options de carte sont activées : position et fréquences des balises radio, portées et échelles.

Appareils

Là où le bât blesse, c'est dans le nombre d'appareils proposés : on ne trouve en effet que cinq avions mais leur choix est plutôt judicieux si on oublie ne fait qu'il n'y a pas un seul jet ni un seul avion de ligne (la région étant trop "petite"). On trouvera deux monoprops fameux : le Cessna 172 et le Piper Arrow. Le camp des bi-moteurs est avantageusement représenté par le Beech Baron 58, l'aviation militaire par un P-51 Mustang (aéroplane bien inutile à mon goût, mais le seul à pouvoir se permettre des acrobaties), et, pour garder le meilleur pour la fin, on peut prendre les commandes d'un hydravion Beaver.

Les modèles de vols sont d'une très grande qualité pour ce que j'ai pu en juger, on remarque néanmoins une certaine poussivité dans la propulsion du Baron ou décollage et un modèle de vol curieux avec le P-51. Chacun de ces avions a sa propre personnalité, et bénéficie d'effets uniques pour le jeu : cela pourra être l'effet de torque plus prononcé sur l'un ou l'autre, la capacité et la vitesse de roulis ou la sensation de poids. L'hydravion est quant à lui particulièrement attrayant. Lors des amerrissages et des décollages sur terrain flotteux, on sentira et on visualisera les rebonds de façon réaliste, son en conséquence et bruits de ressac à l'appui. Lorsqu'il sera immobile, on verra le décor tanguer de l'intérieur. Un délice.

champ de vision suffisant. Le deuxième type de vue est la vision VFR qui n'autorise l'apparition que de la partie supérieure d'un panel, offrant ainsi une vue quasiment en plein écran et regroupant pourtant l'intégralité des instruments nécessaires au décollage ou à l'atterrissage. La troisième représentation est la vue plein écran ou une simple barre des menus en bas affiche des données digitales sur la vitesse, le cap ou l'altitude. Quant à la quatrième et dernière vue, c'est tout simplement le cockpit virtuel qui est très semblable à celui de Flight Simulator cuvée 98 en beaucoup plus beau et beaucoup plus utile. En effet, à l'instar de simulations comme F-22 ADF, le cockpit virtuel servira à "viser" un objet, un avion ou un bâtiment se trouvant dans la ligne de vue du pilote, ce qui sera souvent fort utile pour effectuer un changement de cap parfait, pour estimer la force du vent et la dérive qui en découle ou, plus prosaïquement, pour tourner la tête afin de comprendre pourquoi le moteur gauche a des toussotements.

Les deux premières vues offrent aussi la possibilité d'avoir un aperçu de la cabine à gauche, à droite et derrière. Ces graphismes sont d'ailleurs très mignons et bien foutus.

Miss Météo

Voici ce qui constitue certainement le plus grand progrès dans la simulation d'aviation civile : la météorologie. Comme la région de San Francisco est plutôt petite par rapport aux continents que l'on survole avec FS98, FUII ne bénéficie que d'un secteur atmosphérique. La météorologie est donc gérée à un niveau local, soit totalement au hasard, soit en faisant varier des paramètres en jouant sur des sliders pour rajouter du vent, des turbulences, des précipitations, du brouillard ou de la bruine, ou bien d'autres choses encore. Je pourrais vous parler pendant quelques lignes des nuages qui ressemblent enfin à quelque chose ou de la possibilité de régler la hauteur du plafond, mais je pense que vous avez remarqué dans cette liste le mot "précipitation" qui, chez les gens nantis de quelque vocabulaire, peut aussi désigner la "pluie". Oui, la chose est difficile à croire, mais un développeur vient d'inventer la flotte dans un jeu, et pas de vulgaires traits de un pixel de large parcourant le paysage d'une façon verticale et chiante, mais bien une pluie ultra-réaliste du point de vue visuel : selon la force des averses (que vous pouvez varier), vous démarrerez avec des gouttes perlant sur votre verrière : elles sont transparentes, de taille variable, produisent un effet de "loupe" et ne ralentissent pas le jeu. Ah oui, j'oubliais, elles ruissellent suivant l'orientation de l'appareil et sa vitesse, oui, même sur les vitres latérales. Comble du bonheur, vous allez pouvoir voler au milieu d'orages, en version sons (effrayants au possible) et lumières (je vous les conseille la nuit, cars ils éclairent le paysage sur une certaine distance). Vous l'avez compris, j'aime ce jeu...

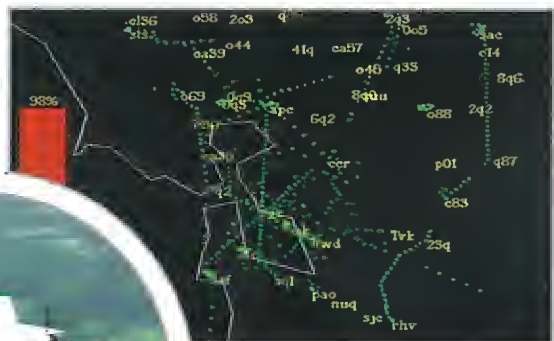


Voler sans ailes

Je vous parlais de l'utilité illuminatoire de la foudre ? Vous ai-je dit qu'elle pouvait vous tomber sur la tronche ? Flight Unlimited II intègre aussi une gestion très correcte des dégâts faits aux appareils, ainsi que de leur localisation. Bien entendu, les différents instruments peuvent tomber en panne, mais ce n'est pas tout : un atterrissage trop brutal sur une piste pourra vous endommager une roue (j'ai pas dit "le train en entier" j'ai dit "roue", suivez un peu !) et vous empêcher de tourner dans une direction lors du roulage. Même motif, même punition pour des chocs causés aux ailerons. Le crash est lui aussi très impressionnant, car le jeu ne s'arrête pas lors d'une vue externe où l'appareil se désintègre : vous restez dans le cockpit lors du crash lorsque par exemple



▲ Survol de la partie est de la Baie de San Francisco par un bimoteur Baron 58.





▲ Le cockpit virtuel n'est pas sans rappeler celui de Flight Simulator 98. En mieux, tout de même.





votre cabine séparée du reste de l'avion sera projetée à plusieurs mètres de hauteur. Ou bien encore lorsque vous perdrez vos deux ailes à cause d'une trop grande vélocité verticale à grande altitude, vous laissant revoir votre vie à toute vitesse (moi, j'ai pensé à une ex-copine et à mes impôts sur les revenus de 97).

Effets de style

Les effets sont fort nombreux et sont tous d'égale qualité, même en l'absence de carte d'accélération 3D. La foudre et la pluie bien sûr, mais aussi l'impression de vitesse au sol qui, plus que réaliste, est pour le moins confondante. Bien entendu, les levers et couchers de soleil sont absolument superbes avec la palette de couleurs en relation (celle-ci est très semblable à celle des jeux de Novalogic comme Comanche III), mais la nuit est aussi superbe, et les aéroports, pistes et avions brillent de tous leur feux (et quand je dit "feux", je ne parle pas de trois pixels blancs). La brume et le brouillard sont d'opacité variable et permettront, poussés à leur maximum, de réaliser des vols uniquement aux règles IFR. J'en viens à ce défaut malheureux de FUII qui est l'absence de saisons (on les comprend un peu, vu le boulot sur les textures).

La vraie vie en stéréo

Au niveau du son, Flight Unlimited II ne pouvait pas se permettre d'être en reste : tous les bruits de l'environnement, du cockpit et des moteurs sont en stéréo et d'une qualité inégalée jusqu'alors, sauf peut-être dans Sierra Pro Pilot (voir preview dans ce même numéro). La totale, quoi.

Bob Arctor



▲ *En plus de la grande finesse des textures, nous avons droit à des immeubles assez bien détaillés.*



Direct 3D, Résolutions, config

Le moteur graphique est décliné en des tas de résolutions (allant de 512x480 à 800x600), quoique très potable lorsqu'il ne bénéficie pas d'une accélération hardware, la présence d'une carte compatible Direct 3D ou, encore mieux, d'une 3Dfx affrira un luxe de détails et d'effets ainsi qu'une grande fluidité. La machine de test était un P200 (non MMX) 64 Mo de RAM avec une carte Matrox Millenium et une 3Dfx. Sur cette configuration, le jeu s'est avéré d'une fluidité parfaite en 640x480 mais un peu léger en 800x600.

Documentation en papier

La chose est de plus en plus rare et méritait d'être signalée : contrairement à FS98, une documentation très épaisse et très bien écrite accompagne le jeu, et elle est en vrai papier. Oui ! Pas en format PDF à la con, par en texture HTML à sept francs l'heure de consultation, mais en vrai putain de papier provenant d'arbres, morts à l'heure qu'il est.

Plan de vol et tout et tout

Il reste toujours un mystère à élucider : quel est le propos de ce jeu. Eh bien, Flight Unlimited II est tout simplement un simulateur de vol d'avion civil dans la baie de San Francisco et, à l'instar de Flight Simulator, on y trouvera de nombreuses choses à faire.
On peut accéder à la carte de la région directement par l'aéroport ou encore à tout moment pendant le vol, en appuyant sur une touche. Sur celle-ci (par ailleurs superbe), on peut avoir une vue d'ensemble du terrain, de la position de quelques points remarquables, de la position des balises de radio-navigation avec leur portée, mais aussi de tous les aéroports, aérodromes ou pistes privées livrées avec leurs fréquences ATIS, ou de radiocommunication. On peut, grâce à une interface simple, élaborer des plans de vol et à chaque clic sur un symbole présent, on nous donne le choix entre plusieurs options (atterrissage, "touch and go", survol à l'altitude x) ce qui permettra de créer en quelques coups de souris ses plans de vol (enregistrables) qui seront autant de petites aventures. Sur un carnet apparaissant à l'écran, on peut lire le résumé des waypoints ainsi que les distances et les coordonnées des différentes étapes du vol. La chose se fait intuitivement, et le système est très efficace. Après chaque vol, dans le hangar, vous aurez droit de rajouter vos heures dans un dossier, dûment annoté des spécifications de l'appareil utilisé et des difficultés rencontrées.

L'AVENTURE AU COIN DES NUES

On trouvera plus d'une vingtaine "d'aventures" semblables à celles existant pour FS98. Pour exemple, l'une d'entre elles vous amènera à aller aider des prisonniers à s'échapper d'Alcatraz. Vous devrez donc prendre un hydravion, couper les moteurs et tout ce qui est électrique à bord pour atterrir, les embarquer et aller les déposer autre part. Vous pourrez aussi tenter d'atterrir sur le porte-avions Entreprise ou d'autres trucs encore plus délire. Parallèlement à ces scénarios, on trouvera des leçons de pilotage d'une qualité rare. Que du bon, je vous dis.

DES COPAINS SUR LA RADIO

Le nec plus ultra (n'en jetez plus !) de FUII est certainement le contrôle aérien au sol et en l'air. Oui, j'ai bien dit la radio : avec de vrais sons, de vraies voix toutes différentes qui vous disent des trucs super utiles. Dans un grand aéroport international, vous devrez suivre avec attention toutes les procédures en vigueur : annonce de la présence de l'avion, autorisation de roulage, indication de taxiway, attente avant de traverser une piste, changement de fréquences pour la météo puis retour sur les ondes courantes : tout y est sauf la communication avec les autres avions. Pour répondre à l'interlocuteur, des phrases types apparaissent en haut de l'écran avec des chiffres correspondants. Bien souvent, le pilote n'aura qu'à répondre "Roger" parce que, somme toute, c'est un joli prénom. En l'air, le délire continue : vous pouvez contacter les émetteurs locaux si vous êtes à portée et vous faire guider ou router sur un aéroport. L'interaction est totale : si vous avez le malheur de vous poser à contresens sur une piste, le contrôleur aérien (si l'aérodrome en possède) détournera les autres appareils pour éviter l'accident et si votre approche est trop rapide, dangereuse ou ridicule, il ne se privera pas de vous le faire remarquer.

+ L'ambiance, et le graphisme du terrain.
+ L'impression de vitesse relative au sol.
+ La météorologie.
+ Un niveau de détail jamais atteint auparavant.
- Le manque de discernement dans le choix des avions.
- Les panels, ni fantastiques ni réalistes.

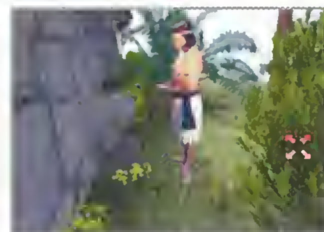
EN DEUX MOTS

Plus qu'un bon simulateur de vol, Flight Unlimited II est un excellent simulateur d'ambiance : jamais on ne se sera trouvé autant immergé dans la simulation de vol civile. On regrette le peu de possibilités d'évolution du produit.

TECHN. 85 DESIGN 88 INTÉRÊT 90

Déambuler dans les rues des grandes cités mythiques de notre imaginaire, n'est-ce pas le rêve des grands aventuriers ?





The Journeyman Project 3 L'Héritage du temps

Aventure pour tout joueur – PC et Mac CD-Rom





"L'Héritage du temps" est le troisième titre de la série Journeyman Project. Les précédents épisodes avaient connu un certain succès malgré les défauts de l'interface. On se souvient notamment du nombre limité d'interactions et de l'angle de vision plutôt réduit. Reprenant les personnages principaux des anciens épisodes, les développeurs ont cherché à améliorer le graphisme et gommer les défauts en offrant plus de liberté et d'épaisseur aux personnages. On retrouve donc avec plaisir la suite de l'aventure, à qui les améliorations techniques donnent une nouvelle dimension.

Des décors de mythes réalistes

Les mouvements se font toujours en précalculé avec des déplacements case par case. La possibilité de tourner la tête à 360° (n'essayez pas seul sans l'aide d'un bon kinésithérapeute) est enfin offerte pour admirer sans limite un graphisme dont la qualité reste exemplaire. Les vidéos éclatent de mille couleurs pour nous en mettre plein la vue. On en reste tout ébaudi ! Vous me direz que c'est bien beau tout ça, mais est-ce qu'au moins les décors valent le coup d'œil ? Alors sachez, petits méfiants, que chaque décor a été mûrement réfléchi. Ainsi les trois cités où se développe l'intrigue ont été créées à partir de données "réelles". C'est-à-dire que l'Atlantis telle que vous la voyez dans le jeu provient tout droit de la description, certes un peu améliorée, qu'en fait Platon dans un de ses écrits. Dans l'esprit des précédents jeux, les programmeurs ont tenu à coller autant que faire se peut à la "réalité". L'interface s'est grandement améliorée pour affranchir le joueur des contraintes des versions précédentes. Elle se conduit uniquement à la souris, le curseur se modifiant lorsqu'une interaction est susceptible d'avoir lieu à l'endroit désigné. Il suffit donc de balader sa souris au bon endroit pour agir. L'écran de jeu s'agrandit tandis que la maniabilité du personnage s'affine. On a presque tout pour rendre un Indiana Jones heureux.





Transexuellement vôtre

Le scénario fait la différence avec d'autres jeux, dont je ne citerai pas le nom, de type similaire. Le personnage Gage Blackwood revient sur le devant de la scène pour résoudre le mystère de la destruction des trois plus mythiques cités de notre monde : Atlantis dont je vous ai déjà parlé, Eldorado, cités d'or qu'ont pourchassées les conquistadors, et Shangri-La, lamaserie réputée perdue dans les montagnes du Tibet. Avec le temps, la technologie de l'Agence de Sécurité Temporelle a évolué. L'agent 5 a maintenant à sa disposition une combinaison mimétique, la grande originalité du jeu. En vous transformant en personne vivant dans les lieux que vous visitez, vous interagissez avec les habitants de chaque ville. Prêtre, garde, enfant ou jeune femme, vous soutirez des renseigne-

On retrouve avec plaisir la suite de l'aventure. à laquelle les améliorations techniques donnent une nouvelle dimension.

ments suivant l'image corporelle dont vous vous affublez. À vous de savoir comment ouvrir les portes fermées ou résoudre les puzzles. Ces derniers demandent une certaine attention de votre part, car ils sont associés au contexte culturel. La résolution des énigmes passe par le dialogue jusqu'à épuisement de toutes les possibilités avec les habitants. Mais faut pas rêver, vous retombez vite sur le même dialogue. La récupération des objets adéquats joue aussi un rôle primordial. Là, on découvre ce qui fait le propre du soft. Parvenir à la fin d'une quête nécessite en effet de voyager dans le temps vers les endroits accessibles. Vous allez de lieu en lieu, retrouvant à chaque passage l'endroit exact d'où vous étiez parti et vos connaissances. Adieu la monotonie habituelle du jeu d'aventure.



Douce et traîtresse Michelle

D'autres personnages déjà connus participent à l'aventure. En dehors de la traîtresse Michelle, qui vous branche sur le mystère des cités, l'intelligence artificielle Arthur égaye toujours de ses propos le sérieux de l'histoire. Son rôle est aussi de vous donner un aperçu culturel des civilisations rencontrées, ainsi qu'une aide optionnelle que chaque joueur peut configurer. Ainsi, le jeu s'adresse autant au grand public qu'aux fans du jeu d'aventure. La qualité des prestations des acteurs est impressionnante. Chacun interprète son rôle pour nous apparaître aussi réel que les murs qui nous entourent. On ne peut qu'applaudir à la représentation, tant pour les lieux que pour les costumes et le maquillage. Le seul regret à avoir est le peu de monde présent dans les cités. On ne croise jamais de foule. Les rues et les couloirs sont déserts en dehors des personnes avec qui vous devez discuter pour progresser dans l'aventure.

Bouddha a dit

Humour, culture et grand public représentent les trois principales bases sur lesquelles repose ce jeu. L'influence de la culture bouddhiste n'est pas absente du scénario de l'aventure. L'énigme qui la concerne occupe plus de temps et décrit les piliers de la sagesse orientale. Serait-ce une vaste entreprise de prosélytisme ? Ce ne serait pas très zen.

Grâce au progrès important du moteur, les défauts des précédents Journeyman Project appartiennent désormais au passé. Le scénario développe une intrigue intéressante, que le jeu des acteurs rend plus crédible encore. On joue avec reconnaissance à une aventure relookée et approfondie qui ne manque pas de souffle puisque, sans l'aide d'Arthur, vous risquez de passer des lustres à vous échiner devant votre PC.

Kika





Votre combinaison permet de capturer l'image des gens que vous croisez. Vous pouvez vous servir d'elles pour vous transformer comme bon vous semble. ▼

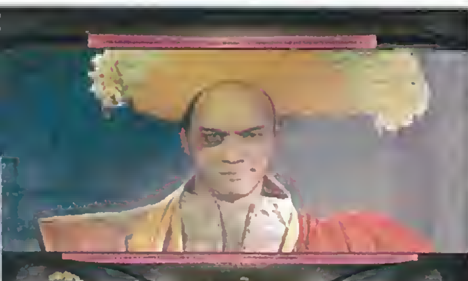




▲ *Voyager dans le temps est devenu simple, de nos jours. Un simple clic sur la liste qui s'affiche en haut de l'écran, et la téléportation est instantanée.*

Pour que votre bagage apparaisse, cliquez à gauche de l'interface. ▼







▲ Pour une fois, je serai brève : admirez.

INTERVIEW
Gray Uhler

Gray Uhler bosse depuis quelques années dans l'équipe de Journeyman Project. Il était déjà connu pour avoir travaillé à la réalisation graphique de Buried in Time.

Pourquoi un Journeyman Project 3 ?
Les deux premiers volets ont connu un certain succès. Aussi, comme on trouvait que les personnages pouvaient être plus travaillés psychologiquement, on s'est décidé à faire un nouveau volet. C'est pourquoi on y retrouve les principaux personnages du 2. Mais ne vous inquiétez pas, quelques nouveaux ont été introduits, comme par exemple le couple d'aliens.
À partir de quelles sources avez-vous travaillé ?
Pour Atlantis, nous nous sommes inspirés de la civilisation minoenne qui était sise en Crète. Mais le système de canaux que nous avons mis en place provient directement de la description qu'en fait Platon dans un de ses écrits. Pour la cité maya, nous avons travaillé à partir des lignes tracées sur le sol près de Nasca. Des impressions qui s'en dégageaient, nous avons développé une civilisation complète. Ainsi, les ballons reliant les habitations entre elles proviennent d'observations effectuées par des scientifiques sur la méthode pour tirer des traits droits à grande échelle.
La construction de la cité de Shangri-La est basée sur une lamaserie de Lassa. Notre but a été de donner une réalité aux mythes existant dans la mémoire des gens.
Comment avez-vous reproduit la technologie de ces cités ?
On a recherché des technologies et les cultures qui existaient dans les temps anciens et on les a modifiées pour les adapter à l'image que l'on se faisait de ces mythes. Ainsi, dans Atlantis, on trouve un moulin-à-vent.
Et dans le futur ?
Nous avons encore de nombreuses idées que nous n'avons pas pu exploiter pour ce volet. Alors s'il connaît le succès des jeux précédents, on compte bien travailler sur le 4.

Vous allez d'un lieu à un autre, vretrouvant à chaque passage l'endroit exact d'où vous étiez parti et vos connaissances.

Les dialogues apparaissent en surimpression. Il faut parler jusqu'à épuisement pour tirer toute la substance de ces échanges. ▼







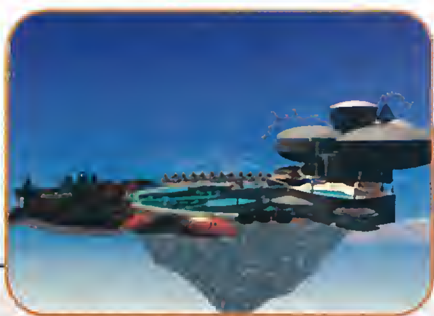
▲ Le bonhomme Arthur, à droite de l'interface, est l'accompagnateur idéal des randonnées : commentaires humoristiques, culture générale impressionnante et aide en cas de blocage. Mais sa plus grande qualité, c'est qu'on peut lui couper le sifflet n'importe quand.

+ Les décors splendides.
+ Le jeu des acteurs.
+ L'intérêt du scénario, très bien documenté.
- Les cités un peu vides.

EN DEUX MOTS
L'Héritage du temps offre une transformation réussie du moteur des épisodes précédents. Un scénario inspiré des grandes légendes de l'histoire nous entraîne dans une aventure s'étendant sur 3 500 ans.

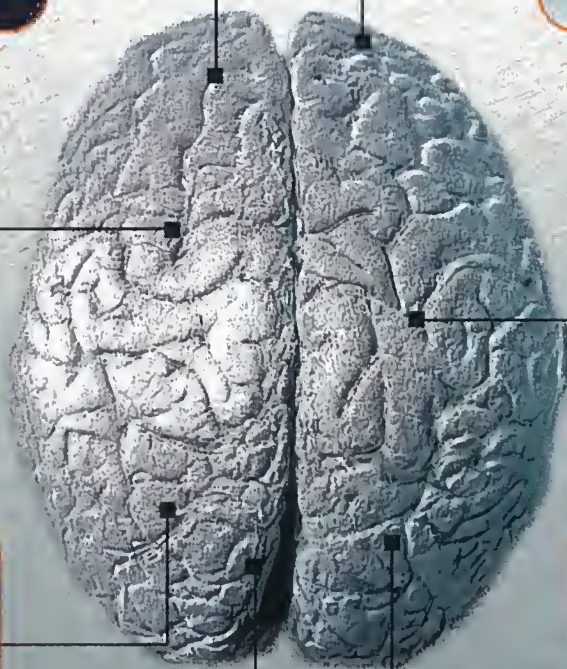
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
86	87	88



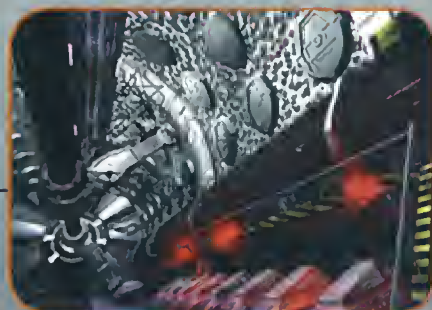






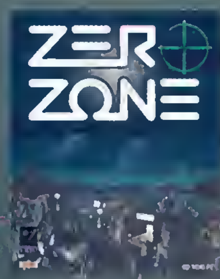








IL NE SUFFIT PAS DE PENSER, IL VA FALLOIR AGIR !



Megatown 2097, les Cybers sont voués à l'esclavage par les Bios. Malgré "Octopus" l'implant cérébral qui leur a été greffé, certains d'entre eux se révoltent. Dans le rôle de Stan, vous devrez découvrir qui était votre père et poursuivre son oeuvre : unir les Cybers et les Bios. A travers des décors somptueux, entrez dans l'univers sexy de Zero Zone et vivez une aventure à vous couper le souffle.

ZERO ZONE

Photo : Studio X



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 ■ EDITEUR ET DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2 EN RÉSEAU PAR MODEM INTERNET SÉRIE OU RÉSEAU LOCAL

Précédé d'une réputation flatteuse sur PlayStation, Adidas Power Soccer nous arrive en prévision de la Coupe du Monde de football. Voyons voir pourquoi elles sont si petites les photos sur la jaquette.





Adidas Power Soccer

Jeu de foot pour tout joueur sur console, qui veut se moquer du PC CD-Rom



▲ L'IA du jeu est complètement ravagée du silicone : quand ce n'est pas l'adversaire qui tourne autour du ballon sans le prendre, c'est votre goal qui est aux fraises.



L'arrivée d'un jeu de foot, à Joystick, c'est un peu une fête, jugez par vous-même :

Kika : Pourquoi c'est toujours les mecs qui testent les jeux de foot, c'est injuste !

Iansolo : Pourquoi je pourrais pas faire un jeu de foot, moi, je me suis bien tapé un jeu de hockey !

Bob Arctor : Oh mon Dieu, j'ai toujours rêvé d'apprendre les règles du rugby !

Monsieur pomme de terre : Oh waouw, super ! Amène ça, j'ai déjà les chips et la bière.

Lord Casque Noir : 'Tain, moi j'ai que les jeux de bagnoles, chuis deg.

Fishbone : Où il va, lui ? Depuis quand c'est les nouveaux qui prennent les jeux de foot, là ?

Nan, détendez-vous, je plaisantais.

Le bizutage est une pratique barbare

Pourquoi, oui, pourquoi moi ? J'avais rien fait. C'était pas ma guerre. Enfin, j'ai pris la chose au sérieux. Tout d'abord, l'équipement : chips ? Chips OK. Coca ? Un litre et demi, autonomie estimée : 2 heures. Paddle ? Tous les boutons sont parés. Ordinateur ? K6 200, 64 Mo de RAM, 3Dfx la PlayStation n'a qu'à bien se tenir. Parfait, maintenant, l'échauffement : quinze minutes de jeu avec FIFA 98. Quelques passes, histoire de se mettre en jambes un peu.



Oh le match s'emballe tout à coup ! Mais c'est pas vrai ce tacle (coup de sifflet). Ah, quand même. Longue balle en avant, Ronaldo à la réception, feinte du corps, il est passé ! Terrible accélération de Ronaldo, la défense est à la rue, Ronaldo va centrer ! Non, il feinte, crochète à gauche, pénètre dans la surface, c'est un festival ! Il arme son tir. Oh, terrible tir tendu, il a shooté à mort ! BUUUuuuutttt de Ronaldo ! Pas de doute, c'est plus que jamais MONSIEUR Ronaldo.

Bon, assez rigolé, faites voir un peu cet Adidas-machin. Houla, déjà le gaillard n'est pas commode : il m'a fallu quatre tentatives (installation/désinstallation) avant de parvenir à le lancer. C'est parti. Mince, pas de logo 3Dfx. Dommage, on finit par s'habituer. Première alerte, la vidéo d'introduction : des joueurs raides comme des piquets de synthèse trottinent sur une texture de pelouse en échangeant des passes amorphes sous les applaudissements lointains d'une foule plate. Là-dessus, le goal recule au fond de ses filets sous le choc d'une reprise de volée qu'un fœtus aurait stoppée avec un seul orteil. Déchaînement de murmures hyper enthousiastes dans les tribunes.

Je passe vite à l'interface. Bon, tous les clubs de D1 français, anglais, allemands bah ? Où sont les Italiens ? Argh, chez Psygnosis, on joue au foot sans les Italiens. Pfff, moi je veux bien être gentil et tout, mais ils font aucun effort ! Vite, un match. Non, avant, comment est-ce qu'on coupe c'te musique là ? Duf. Hop, match amical PSG-Monaco, y a pire comme affiche. Ah, mauvaise nouvelle, le jeu se lance d'emblée en basse résolution. Voyons comment ça non ? C'est le graphisme normal ? Nan, ça fait des années qu'on fait plus des pixels aussi gros et des joueurs en forme de Lego ! Oulala monsieur Psygnosis, mais vous savez que c'est très très laid ? Je veux pas vous faire de peine, mais en plus, c'est super lent. C'est quoi ça ? On dirait bien une pub pour des godasses. J'ai compris : c'est laid, c'est lent et il y a de la pub dedans, c'est l'inspecteur Derrick ! Ah non, même dans Derrick, y a pas de pub. Bon, vous m'en voulez pas, hein, mais j'ai besoin de place sur mon disque dur. Oui, oui, vous pouvez le reprendre. Non, y a pas de quoi, au revoir monsieur Psygnosis. Oui, à la prochaine pour Adidas Power Soccer 2, c'est ça. Pfff oh le lourd !

Ivan Le Fou

+ Un jeu de foot de moins.
- Seulement trois nations de football représentées.
- Les pixels obèses.
- Le moteur asthmatique.

EN DEUX MOTS

Passez votre chemin, il n'y a rien d'autre à voir ici qu'un naufrage : c'est moche, lent et peu maniable. En plus, on ne peut jouer qu'avec les clubs de D1, et uniquement ceux de France, d'Angleterre et d'Allemagne. Pfff !

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
40	35	20

Quand un film culte devient un succès sur CD Rom PC.

REFLEXION FAITE



Gen 4 — 5★ OR
"... un jeu d'aventure hors norme et une miraculeuse adaptation d'un chef d'œuvre cinématographique. Décors sublimes, dialogues adultes, intrigue aux multiples dénouements, cela mérite le détour".

Joystick — 90% Megastar
"Tout y est : beauté, scénario, ambiance, musique, voix, tout. De plus l'ergonomie est optimale ...".

PC Mag Loisirs — 18/20
Prix du meilleur jeu d'aventure 1997.
Prix du meilleur jeu de l'année 1997.
"... un jeu qui, comme le film, est destiné à devenir un culte".

PC Jeux — 89%

PC Team — 94%
"Oubliez toutes vos références ! Inspiré du livre de Philip K. Dick et du film de Ridley Scott, Blade Runner préfigure l'avenir du jeu d'aventure...".

PC Fun — 19/20
"Blade Runner ne se contente pas d'être fidèle au film, c'est aussi l'un des jeux d'aventure le plus novateur de ces dernières années".

Micro pour tous — 3★/3

CD Rom Magazine — 18/20

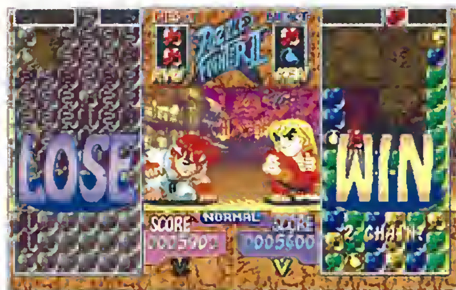
Home PC — 18/20

Westwood STUDIOS

http://www.virgininteractive.fr
http://www.bladerunner.net

95 ■ JOUABLE SUR PENTIUM 100 ■ EDITEUR & DÉVELOPPEUR VIRGIN
■ TEXTES EN ANGLAIS ET VOIX EN JAPONAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2

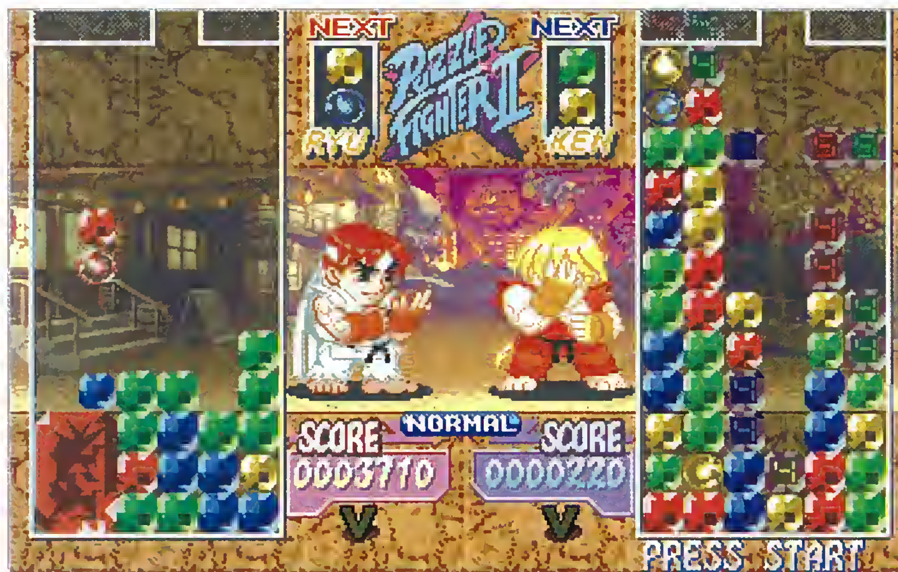




Un tétris-like marrant, débile et dont l'un des personnages est un farouche combattant, mi-homme mi-pingouin : les signes étaient tous là, c'était un jeu pour moi.

Super Puzzle Fighter II Turbo

Puzzle Game (Tetris-like) pour tout public - PC CD-Rom



▲ Plusieurs petits cubes collés les uns aux autres forment de plus gros cubes (c'est important quand tout dégringole). Les pièces marquées d'un chiffre sont inactives jusqu'à ce que le nombre de pièces passées soit indentique au nombre indiqué.



▲ Ryu, Chun Li, toute la famille et, au cas où vous n'auriez pas pigé, des logos Street Fighter partout.

REMARQUE

Grand merci à Grégoire Zin "Zebigboss". Que le grand pingouin te bénisse, fils !

Une vraie pub Farmaton : le karaté qui rend intelligent. Exploitant toujours plus avant l'inépuisable filon qu'est Street Fighter (souvenez-vous qu'ils sont allés jusqu'à commettre un fameux nanard avec Jean-Claude Van Damme), Capcom change radicalement de style et nous ressert cette fois sa soupe sous forme de Tetris-like. C'est plutôt réussi, et les Japonais s'imposent décidément comme des maîtres du genre. C'est réussi, parce que c'est une parodie, ça ne se prend pas du tout au sérieux. Pendant qu'on affronte l'adversaire humain ou joué par l'ordinateur, les enchaînements que l'on s'envoie à la face sont visualisés au milieu de l'écran sous forme de baston. C'est une chouette idée. C'est bourré d'options marrantes, comme le Street Puzzle mode qui, lorsqu'on gagne un duel, permet d'accéder à des personnages cachés, des séries d'illustrations, toutes sortes de bonus. Le graphisme des personnages est bariolé et caricatural (S.D., disent les avaleurs de mangas) aux voix tordantes de pétasses niponnes. Mais tout ça n'est qu'emballage. Le jeu en lui-même n'a rien de révolutionnaire. C'est une variation sur Column : des bâtonnets tombent, composés de deux pièces, cubes ou billes. Il faut les rassembler par couleurs. Les billes sont des détonateurs qui, au contact d'un ensemble de cubes, font sauter la formation (NDRC : mais pas du tout, les billes sont des sortes de petits cubes ronds). Toute la subtilité consiste à prévoir ses enchaînements pour faire exploser plusieurs groupes à la fois. Plus votre coup est réussi, plus vous faites tomber de pièces chez l'adversaire. Là, petite nouveauté, ces cubes que vous envoyez chez l'adversaire sont à retardement. Ils restent inactifs pendant cinq tours. Passé ce délai, ils se transforment enfin en cubes normaux. L'idée est intéressante, mais elle tend à précipiter l'issue des parties. L'ensemble du jeu d'ailleurs est trop rapide et exige beaucoup plus de réflexes que de jugeotte. Il y a certes matière à s'amuser, mais quitte à investir dans un Tetris-like, intéressez-vous d'abord à Baku Baku (éclatant d'humour et d'intelligence) et Puzzle Bubble (plus accessible aux débutants, mais un peu moins profond). Quant à Super Puzzle Fighter II Turbo, c'est un bon jeu mais qui, loin de présenter les qualités ludiques des meilleurs softs du genre, est surtout un goodies aux couleurs de Street Fighter.

monsieur pomme de terre



▲ J'en avais fini avec le jeu quand... argh, je tombe sur une option Network ! J'y fonce... déception : SPF II Turbo se joue en réseau mais pas sur Internet, et exige un CD par poste. Quand je pense à TetriNet qui est gratos !

+ Quelques idées nouvelles.
+ Partie son très réussie.
− Pas de duel via Internet.
− Privilégie les réflexes.
− Un Tetris-like qui ne sort pas du lot.

EN DEUX MOTS

Un Tetris-like très honorable, marrant, qui demande plus de réflexes que de réflexion. Malgré quelques idées originales, il ne génère cependant pas les scènes d'hystérie auxquelles on peut assister au cours de parties de Puzzle Bubble, Baku Baku ou du moins récent Tetris 2. Ce Puzzle Fighter s'adresse avant tout aux fans de Street Fighter.

TECHN.	DESIGN	INTERET
60	75	70

LE TOP DES ACCESSOIRES PC

Logic3

L'ergonomie et la robustesse optimale, la qualité irréprochable, et la richesse des fonctions : voici les atouts de la gamme des joysticks PC de Logic 3 ! Conçus pour fonctionner sur les jeux les plus fun, et avec des caractéristiques nées d'une technologie de pointe, les joysticks PC de Logic 3 donnent aux joueurs une maîtrise totale.



Logic 3 — JT250 PC PHANTOM

Le Joystick PC Phantom, très en avance sur son temps, offre une exceptionnelle prise en main, 1 bouton 4 points de vue, 2 boutons de tir automatique et 4 boutons de tir rapide et une manette de gaz en T. Son maniement sécurisé grâce à ses ventouses permet au joueur un contrôle parfait, avec précision et confort, même dans les situations les plus exigeantes des simulateurs de vol.

379FTTC

LA MANETTE LA PLUS HIGH TECH DU MONDE



Logic 3 — JT277 PC TRIDENT

La Manetta PC Trident est hautement sophistiquée grâce à un écran de contrôle digital/analogique et sa croix 8 directions et son mini joystick 3D analogique. Sa prise unique "soft touch" assure un confort supérieur. Il possède 6 boutons de tir, et permet le contrôle des gaz, de la direction et d'un point de vue à 4 directions, avec des modes analogiques, digital, CH & TM. Des boutons de tirs automatiques et les contrôles LCD complètent toutes les possibilités du Trident PC, la manette la plus "High Tech" du monde !

349FTTC



Logic 3 — JT226 VOLANT ET PEDALIERS TOP GEAR pour PC

Désormais, les jeux de course ne seront plus jamais les mêmes ! Avec le volant Top Gear et ses pédales, la conduite professionnelle de précision est enfin accessible à tous ! Le kit Volant Top Gear comprend : l'auto centrage, 6 boutons de tir et un paddle 8 directions. Un système unique de programmation d'angle de rotation procure au joueur une sensation ultra réaliste. Le volant, lui-même, a une housse amovible en simili cuir pour une meilleure prise en main. Le volant Top Gear est encore plus complet avec son levier de vitesse, et son pédalier de course lesté. Avec tous les jeux de courses présents et à venir, le Volant Top Gear vous assure la pole position !

599FTTC





Distributeur exclusif :

INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.

RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G

Produits disponibles chez votre revendeur habituel



■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR MICRO APPLICATION ■ DÉVELOPPEUR MICRO APPLICATION
■ TEXTE ET VOIX VF



▲ Le tableau de bord est très complet et d'un réalisme poussé. De rares instruments, comme l'altimètre radio ou le radar météo restent cependant inopérants. D'autres fonctions sont accessibles sur des tableaux supplémentaires... Ces derniers varient quelque peu selon la version de Flight Sim (6 ou 98) et du 747 piloté.

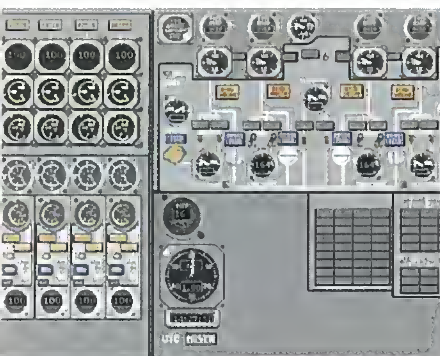


747

Qui n'a pas rêvé de se placer aux commandes d'un 747 ? C'est très exactement ce que vous propose cet add-on pour Flight Simulator 6 ou 98. Outre les quelques aéroports proposés, 747 comporte différents modèles de ce même avion et un tableau de bord entièrement nouveau. En plus, il est certifié par le commandant Herbst. Alors... tout est dit !

Add-on pour Flight Simulator 98 et FS6 pour tout public - CD-Rom

Le second tableau de bord est en revanche pratiquement factice. Les instruments bougent, mais vous ne pouvez cliquer que sur deux boutons. Ça en jette quand même, non ? ▼



Destiné aux versions 6 et 98 de Flight Simulator, 747 devrait intéresser sans l'ombre d'un doute tous les amateurs de gros port... de gros porteurs. Contrairement à la plupart des add-on comprenant plusieurs types d'avions ou des scenarii de qualité photographique, 747 mise sur la rigueur. Un seul type d'avion proposé dans différents modèles, un tableau de bord le plus complet et le plus réaliste possible, et six aéroports, histoire d'accompagner le tout. C'est peu mais suffisant. Le tableau de bord est en effet d'excellente facture et utilise tous les instruments que Flight Simulator, est à même de gérer. Ces derniers sont fort bien représentés, et même si quelques-uns d'entre eux demeurent factices, l'aspect général est conforme à la réalité. Un second panel destiné au navigateur est bel et bien présent, mais n'apporte pas de réel intérêt. Dans ce même esprit de finition, les avions sont superbes et les textures des différentes parties du fuselage bourrées de détails. Pour peu que l'on utilise une carte accélérée 3D, c'est magnifique. Les avions proposés sont le 737-100, 130, 230,233, 238 et 283 en différentes versions (combi, pax...). Cela dit, si dix avions sont annoncés sur la boîte, certains ne fonctionnent qu'avec FS6 et d'autres avec FS98. Le modèle de vol, quant à lui, est pour ainsi dire parfait. L'inertie de l'appareil est omniprésente, et la charge de l'avion a visiblement été réglée à la masse max, ou presque. On vole rarement avec un 747 vide ! Il est tout de même regrettable que les sons n'aient pas été retravaillés (sons du 737) et que les modèles 300 et 400 brillent par leur absence. Les aéroports proposés en supplément ne sont pas extraordinaires, bien que Francfort et Dusseldorf proposent un système de parking intéressant. Enfin, le manuel fourni est excellent. Vous obtiendrez des explications détaillées de tous les instruments et un historique de l'appareil.

Lord Casque Noir



+ Les tableaux de bord.
+ Les modèles de vol.
+ Un excellent manuel papier.
- Pas de cockpit virtuel.
- Pas assez d'aéroports.
- Pas de 747-300 et 400.

EN DEUX MOTS

Pour un prix très raisonnable, Micro App nous offre un add-on accompagné d'un manuel digne de ce nom. La qualité du tableau de bord et des modèles de vol comble les quelques lacunes du produit.

TECHN. 75 DESIGN 80 INTÉRÊT 85



DELTAROM RUEIL
65, Avenue Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

DELTAROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo.

DELTAROM PARIS
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place Clichy ou Liège

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

AGE OF RIFLE	DUKE NUKEM 3D	SILENT THUNDER VF
Alone in the Dark 1+2+3	EarthWorm Jim 1+2 nf	SPACE HULK 2 NF
Batailles des Ardennes	FABLES VF	STAR GENERAL VF
Batailles du Pacifique	FULL THROTTLE VF	STEEL PANTHER 2 VF
Battle Ground Waterloo	La cité des enfants perdus	SU-27 FLANKER VF
Beneath Steel Sky VF	LAST DYNASTY VF	THE DIG VF
CAESAR 2 VF	LIGHTHOUSE VF	THUDER HAWK 2 NF
COLONIZATION VF	MECHWARRIOR 2 VF	TIE Fighter Collector
Conquest New World vf	MEGARACE 2 VF	TIME COMANDO VF
DEATH RALLY NF	NORMALITY VF	ULTIMA 8 VF
DEADLOCK VF	PITFALL NF	VIRTUAL SNOOKER
Destruction Derby 2	SHANGAÏ VF	WARHAMMER VF
DISCWORLD VF	SHELLSHOCK NF	X-WING Collector NF
DISCWORLD 2 VF	SILENT HUNTER VF	YAHTZEE VF

PC Professionnel

Carte Mère Asustek Chipset Intel TX
Disque dur 2,5 Go Fast IDE
32 Mo RAM ext. 128 Mo - 512 Ko cache
Carte vidéo ATI 3D Charger Rage II 2 Mo EDO ext. 4Mo
Carte son 3D 16 bits
Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
Lecteur CDROM 24X
2 Hauts parleurs actifs 30 W
Ecran 15" Philips 1055
Clavier Multimédia - Souris Microsoft Intellimouse
Carte Réseau Ethernet NE 2000
Windows 95 - Microsoft WORD
Garantie sur site 1 an

PENTIUM MMX 166 MHz .... 9 390 F TTC
PENTIUM MMX 200 MHz .... 9 990 F TTC
PENTIUM MMX 233 MHz ... 10 900 F TTC

PC Multimédia +

Carte Mère Asustek Chipset Intel 440LX
Disque dur 3,2 Go Ultra DMA
32 Mo RAM ext. 384 Mo - 512 Ko cache
Carte vidéo ATI XPERT WORK AGP 4 Mo SGRAM
Carte son Creative Labs AWE 64 PnP
Lecteur disquettes 3,5" 1,44 Mo - Lecteur CDROM 24X
Ecran 15" Philips 105S, Digital (1024x768)
HP stéréo 3D actifs et blindés 200 Watts
Clavier Multimédia - Souris Microsoft Série 2
Windows 95
Microsoft Home Essentials : Word, Works 4.0, Money 97, Atlas Encarta, Microsoft Football, Internet explorer
Garantie sur site 1 an

PENTIUM II 233 MHz .... 11 490 F TTC
PENTIUM II 266 MHz .... 14 390 F TTC
PENTIUM II 300 MHz .... 15 990 F TTC

MANETTES, VOLANTS & JOYSTICKS

CH F16 Combat Stick .... 545 F	CH PRO THROTTLE .... 895 F	Sidewinder force feedback + 2	ThrustMaster Volant T2 .. 990 F
CH F16 Fighter Stick ..... 795 F	CH THROTTLE .... 695 F	jeux (Interstate + MDK) . 1090 F	ThMaster Formula one .. 1.090 F
CH FORCE FX + JF3 .... 990 F	CH VIRTUAL PILOT .... 495 F	Side Winder Precision Pro. 429 F	Thrust. Volant T2 + jeu. . 1.090 F
CH GAME CARD 3 ...... 295 F	CH Virtual Pilot Pro. ..... 795 F	Squadron Commander. ... 690 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH PEDALS .... 495 F	Side Winder 3D PRO ..... 395 F	ThrustMaster ACM Card . 295 F	ThrustMaster TOP GUN .. 335 F
CH PRO PEDALS .... 795 F	Side Winder GamePad 3D . 285 F	ThrustMaster Millenium .. 599 F	Volant RACE LEADER 3D 495 F

JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF . 275 F
3D ULTRA MINI GOLF ... 149 F
688I HUNTER KILLER VF 299 F
A10 - CUBA VF .... 119 F
ACTUA SOCCER 2 VF ... 299 F
AGE OF EMPIRE VF ..... 299 F
AGE OF SAIL VF .... 299 F
AH-64 LONGBOW 2 VF .. 299 F
ALBION VF .... 149 F
ARENA 2 : Dagerfall NF ... 149 F
ARMORED FIST 2 NF .... 299 F
ASTERIX & OBELIX VF .. 199 F
ATLANTIS VF .... 329 F
BALANCE of POWER NF . 149 F
Battle Isle 4 : Incubation vf. 269 F
BATTLE SPIRE NF ...... 325 F
BLADE RUNNER VF ..... 329 F
BLOOD NF .... 249 F
BYZANTINE VF .... 329 F
CAPITALISM PLUS VF .. 299 F
CARMAGEDON VF ...... 249 F
Carmagedon Splat Pack ... 169 F
Chronicle Of the Sword VF 249 F
Civilization 2 Collector VF . 395 F
CLOSE COMBAT 2 VF ... 299 F
COMANCHE 3 VF .... 345 F
Command & Conquer VF .. 249 F
CONQUEST EARTH VF .. 249 F
CONSTRUCTOR VF ..... 329 F
CREATURES VF .... 129 F

CROISADES VF .... 329 F
CYCLONES VF .... 299 F
DARK COLONY VF ...... 299 F
DARK EARTH VF .... 279 F
DARK REIGN VF .... 299 F
DAYTONA U.S.A. NF ..... 295 F
DEEPER DUNGEON VF .. 129 F
Démonts & Manants VF ... 269 F
DIABLO NF .... 249 F
DOUBLE CHESS BOX .... 249 F
Duke Nukem à Washington. 199 F
Duke Nukem Atomic Ed. .. 199 F
DUNGEON KEEPER VF .. 269 F
EGYPTE VF .... 369 F
EUROPE 1 NF .... 249 F
EUROPE 2 NF .... 275 F
EXCALIBUR VF .... 329 F
EXTREME ASSAULT VF . 299 F
F1 GRAND PRIX 2 VF .... 195 F
F1 RACING VF .... 299 F
F22 LIGHTNING VF ..... 295 F
F22 AIR DOMINANCE VF 329 F
F22 RAPTOR NF .... 299 F
FALL OUT .... Tél.
FIFA SOCCER 98 VF ..... 279 F
FIGHTING FORCE NF ... 299 F
FINAL DOOM NF .... 285 F
Flight Simulator 98 VF .... 395 F
FLIGHT SHOP NF .... 345 F
FLIGHT UNLIMITED 2 VF . Tél.
FLYING CORPS GOLD VF 195 F
FORMULA ONE (3D) ... 299 F
Fort Boyard : La légende vf 169 F
Fort Boyard : Le Défi vf ... 169 F
FRONT DE L'EST NF .... 299 F

FUN TRACKS NF .... 195 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF .. 129 F
GAME FACTORY VF .... 365 F
GENE WARS VF .... 295 F
GETTYSBURG VF .... 299 F
GOLF PRO VF .... 329 F
G-POLICE VF .... 369 F
Great Battles Of Hannibal . 295 F
Guy Roux Manager 98 VF . 269 F
HEAVY GEAR NF .... 349 F
HELL FIRE NF .... 149 F
HERCULE VF .... 299 F
Heroes M&M 2 Deluxe VF . 149 F
HEXEN 2 (3D) .... 335 F
HOLIDAY ISLAND VF ... 319 F
IMPERIALISME VF ..... 299 F
IMPERIUM Galactica VF .. 329 F
Intnl Rally championship vf 295 F
I-WAR VF .... 329 F
IZNOGOOD VF .... 199 F
JEDI KNIGHT 3D .... 335 F
JET FIGHTER III Deluxe .. 295 F
Joint Strike FIGHTER VF . 329 F
JONAH LOMU .... 299 F
KICK OFF 97 VF .... 149 F
KICK OFF 98 + Paddle .... 239 F
King Quest Anthology NF .. 195 F
K.K.N.D. VF .... 249 F
L'ENTRAINEUR 97/98 VF. 299 F
LANDS OF LORE 2 VF ... 329 F
L.B.A. 2 VF .... 299 F
Le Cauchemar de PPD VF . 249 F
Le 3ème Millénaire VF .... 329 F
LEGACY OF KAIN VF ... 329 F
Les Boucliers Quetzacoatl vf295 F

Les Chevaliers Baphomet vf 149 F
Les Guignols de L'Info vf .. 149 F
Les Espions du Futur VF .. 269 F
Les Mystères de Louxor VF 329 F
LINKS LS 98 VF .... 369 F
LORDS OF MAGIC VF ... 299 F
Lords Realms 2 + Caesar 2 . 349 F
Magic L'Assemblée VF .... 335 F
Magic L'assemblée Data VF 169 F
MASTER OF ORION 2 VF 325 F
M.D.K. VF .... 149 F
MEN IN BLACK VF ...... 329 F
MISSION CRITICAL NF .. 195 F
MONKEY ISLAND 3 VF .. 299 F
Monopoly STAR WARS VF 295 F
MOTO RACER VF .... 295 F
MYST VF .... 249 F
MYST 2 VF (RIVEN) ..... 335 F
MYTH VF .... 299 F
Napoléon in Russia + livre . 299 F
NASCAR RACING 2 VF .. 169 F
NBA LIVE 98 VF .... 299 F
Need For Speed 2 S.E. VF .. 325 F
NHL HOCKEY 98 NF .... 299 F
ODDWORLD VF .... 269 F
OPERATION PANZER VF 345 F
Opération Survie vf (C&C) .. 99 F
OVERBOARD .... 349 F
OUTLAWS + DATA VF ... 299 F
OUTPOST 2 VF .... 299 F
PANDORA Directive VF .. 329 F
PAX IMPERIA 2 VF ...... 349 F
PHANTASMAGORIA VF . 129 F
Phantasmagoria 2 VF ..... 199 F
Pinball : TimeShock NF ... 295 F

POD : Extended time vf .... 99 F
POD GOLD VF .... 195 F
POLICE QUEST SWAT VF 129 F
POPULOUS 3 VF .... Tél.
POWER CHESS .... 249 F
QUAKE NF .... 149 F
QUAKE 2 NF .... 325 F
Rally Championship VF ... 149 F
Rally Champion. X-MILES. 159 F
RAYMAN GOLD VF ..... 249 F
RAYMAN DESIGNER VF . 169 F
REAL ATC VF .... 295 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 149 F
RED ALERT : C & C VF . 295 F
Red Alert : Mission MAD vf 129 F
Red Alert : Mission Taïga vf 99 F
RED BARON 2 NF .... 299 F
REDNECK RAMPAGE NF 325 F
RESIDENT EVIL (3D) VF . 295 F
RISING LANDS VF ...... 299 F
RIVEN VF .... 335 F
SABRE ACE VF .... 325 F
SAMPRAS TENNIS NF ... 299 F
SCRABBLE 2 VF .... 395 F
SCREAMER 2 VF .... 149 F
SCREAMER RALLY VF .. 245 F
SETTLERS 2 DELUXE VF 269 F
SEVEN KINGDOMS ..... 319 F
Shadow of the Empire (3D). 335 F
SHADOW WARRIOR NF . 299 F
SIERRA PRO PILOT ...... Tél.
SIM COPTER VF .... 279 F
SPYCRAFT VF .... 269 F
STARCRAFT VF .... 345 F
Star Trek Generations VF .. 329 F

STEEL PANTHER 3 VF ... 299 F
SUBCULTURE VF .... 329 F
SYNDICATE WARS VF ... 295 F
TENNIS ARENA .... Tél.
THE HIVE WIN 95 NF .... 199 F
THE LAST EXPRESS VF . 329 F
THEME HOSPITAL VF + SIM CITY 2000 VF (COMPIL) . 319 F
Tintin : Le Temple du Soleil 199 F
TOCA TOURING CAR VF 299 F
TOMB RAIDER VF ...... 189 F
TOMB RAIDER 2 VF ..... 299 F
Total ANNIHILATION VF . 329 F
TOUCHÉ-COULÉ VF .... 295 F
TUROK VF .... 319 F
UBIK .... Tél.
UNREAL VF .... Tél.
URBAN RUNNER VF ..... 175 F
VERSAILLES VF .... 349 F
VIRTUAL POOL 2 NF .... 299 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF . 195 F
WARHAMMER 2 VF ..... 349 F
WARLORD 3 VF .... 325 F
WARWIND 2 VF .... 335 F
Wing Comm. Prophecy vf .. 299 F
WIPE OUT 2097 (3 D) NF . 299 F
World FootBall 98 VF ..... 249 F
WORMS 2 VF .... 279 F
X-COM APOCALYPSE VF 325 F
X-WING vs Tie Fighter VF . 335 F
ZORK Grand Inquisitor vf. 329 F
Zork Nemesis + Spycraft vf. 269 F

VF : Jeu et manuel Français
NF : Notice en Français

Pour tout achat de CDROM supérieur à 600 F, nous vous offrons au choix un cadeau suivant : 1 Sac Banane "Extreme Assault" ou 1 CDROM parmi : Shellshock, Thunder Hawk 2 ou Ecstatica. Indiquez votre choix.

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX .... 1.049 F	MONSTER 3DFX .... 1.249 F
MAXI GAMER 3DFX + POD. 1.090 F	MONSTER 3DFX + Jeux .... 1.389 F

JEUX PLAYSTATION

	Dynasty Warriors .... 299 F	ODDWORLD .... 299 F	
	FIFA SOCCER 98 .... 299 F	OVERBOARD ...... 299 F	
	FINAL FANTASY 7 .. 329 F	PANDEMONIUM 2 .. 299 F	
	G-POLICE .... 329 F	RAPID RACER ...... 299 F	
ACE COMBAT 2 ..... 299 F	HERCULE .... 299 F	Street Fighter EX + ... 299 F	
ALERTE ROUGE .... 299 F	JERSEY DEVIL ..... 299 F	TOMB RAIDER 2 .... 299 F	
COOL BOARDER 2 .. 299 F	MOTO RACER ...... 299 F	Toca Touring Car .... 299 F	
CROC .... 299 F	NAGANO WINTER .. 299 F	V-RALLY .... 299 F	

NINTENDO 64

	FIFA SOCCER 98 .... 469 F	Multi Racing Champ. . 449 F
	GOLDEN EYE ...... 399 F	NAGANO WINTER .. 469 F
	I.S.S. 64 .... 469 F	SUPER MARIO 64 ... 369 F
Diddy Kong Racing ... 349 F	Lylat War + Vibreur . 449 F	TOP G-RALLY ...... 429 F
EXTREME G .... 449 F	MARIO KART 64 .... 369 F	WAVE RACE .... 369 F

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. et valables uniquement dans notre boutique de Paris et en VPC. Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ SIGNATURE

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

Quand Philippe Ulrich décide de jouer aux pogs, on s'attend au meilleur (Philippe Ulrich) comme au pire (les pogs). Bah, finalement les deux font une moyenne honorable.



Zéro Zone

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ La danseuse cybernétique vous sauve d'un mauvais pas si vous prouvez vos qualités. Bien que son spectacle soit assez aguicheur, ne vous attendez pas à finir dans son lit.

L'aventure ne brille pas par son originalité, loin s'en faut. Débutant comme une classique enquête policière, elle se poursuit par un combat tout aussi classique entre esclavagistes et anti-esclavagistes. L'intérêt financier prédomine, comme dans n'importe quel conflit larvé. Cette fois-ci, la fracture se produit entre humains et cybers. La victime est le créateur des cybers, des robots intelligents à aspect humanoïde. Son assassinat peut être le fait de deux organisations différentes. La mafia a pu avoir quelque intérêt à supprimer un P-DG prestigieux qui gênait les affaires de son associé crapuleux. La Murena, l'organisation terroriste des cybers, a elle aussi pu trouver des intérêts dans cette disparition. En tant que fils aimant, vous vous devez d'assumer les responsabilités de votre père et de ses prises de position. Votre but consiste à démasquer les assassins et à mener à bien les entreprises paternelles, la plus importante d'entre elles étant de mettre en œuvre une parade contre l'esclavage contrôlé des robots. Il me semble entendre là, arrangée à la sauce Ulrich, les échos d'une idée développée de manière plus littéraire par Asimov, fondateur des trois lois de la robotique.



▲ Ne vous effrayez pas, vous ne serez pas mis en boîte de conserve. Vous avez devant vous votre clone à sacrifier sans retenue. Les cybers, on veut bien les libérer mais les clones, jamais !



▲ Un clic droit permet d'accéder à l'inventaire. A partir de celui-ci, vous pouvez nourrir le héros, l'habiller ou le déshabiller et surtout utiliser le shuttle pour visionner, photographier et revenir sous Windows95.

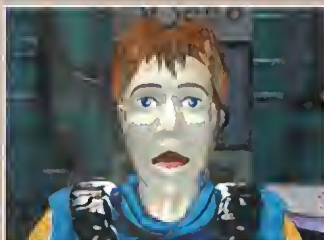
Entre Asimov et Ulrich, mon cœur balance

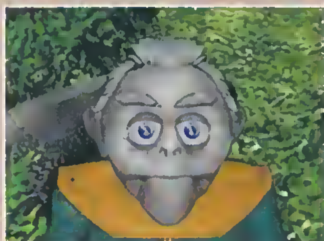
Depuis le temps que de nombreux écrivains de S-F bossent sur ce thème, difficile d'être original. Heureusement, une idée intéressante sauve du gris : c'est là que l'on retrouve les pogs. Leur utilisation dans le jeu est omniprésente. Ils introduisent une nouvelle forme de langage servant d'interface homme/machine. Comme symboles imagés, ils représentent aussi les objets que vous manipulez. Les créateurs n'ont pas manqué d'imagination pour fabriquer un langage basé de toutes pièces sur les pogs. On retrouve là le thème de la communication universelle déjà abordé dans l'Arche du Capitaine Blood. Cet effort louable donne sa spécificité au jeu avec un côté enfantin qui n'est pas déplaisant pour les grands gosses que nous sommes.



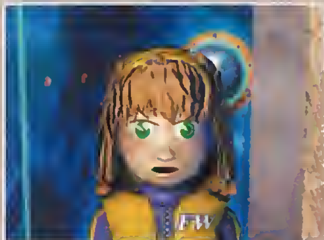
Galerie de portraits

De nombreux personnages humains ou cybers interviennent dans l'intrigue. Leur visage a été particulièrement travaillé pour leur donner vie. Animation labiale et déplacement des iris, rien n'a été oublié.







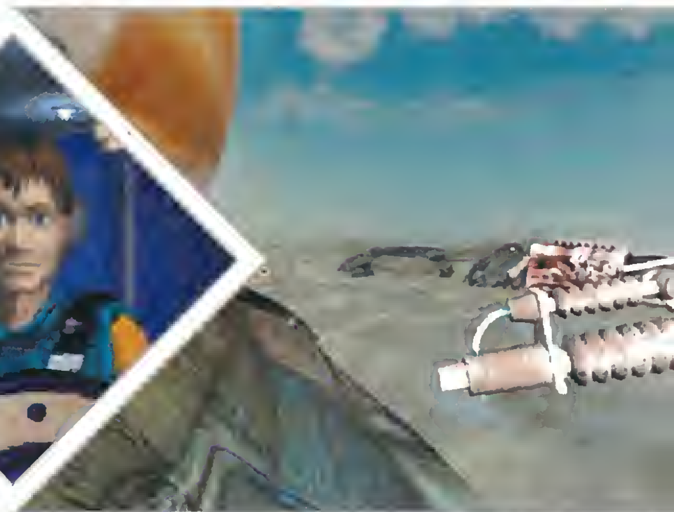




26 ans, et je joue aux pogs

Le fait de voir la patte Cryo sur la boîte pourrait provoquer des craintes autres que l'absence d'originalité. Surtout si je vous dis que le moteur du soft est une amélioration de celui d'Atlantis. Rassurez-vous, on trouve ici un compromis acceptable entre richesse graphique, fluidité et, heureusement, interactivité. Le graphisme est certes de moins bonne qualité mais l'aisance du mouvement et les déplacements précalculés (hé oui, toujours) sont irréprochables. Les ralentissements ne proviennent que de la lecture du CD car le jeu ne s'installe pas sur disque dur. Alors, armez-vous d'un lecteur de bonne qualité. L'animation labiale, déjà présente dans Atlantis, est devenue surprenante. On reste impressionné par la performance technique. Le problème est que ce développement extrême a pris le pas sur la qualité des animations des personnages. Aucun d'entre eux ne bouge, sauf sous forme de vidéos qui ne sont pas du meilleur cru. Des leçons seraient à prendre auprès des petits gars de Blade Runner.

On trouve ici un compromis acceptable entre richesse graphique, fluidité et interactivité.



Ahhh ! la douceur d'un vieux jean

Quant au scénario, il vous demande de lire tous les documents auxquels vous avez accès pour avancer dans l'intrigue. Ceux-ci vous donnent de précieuses indications sur les objets que vous trouvez et la manière de les utiliser. Entre indices à retrouver, combats à livrer et puzzle à résoudre, les épreuves sont assez variées pour ne pas s'ennuyer. On pourrait cependant reprocher la linéarité de l'intrigue. La maniabilité du jeu se montre aussi agréable et douce qu'un vieux jean. Comme la plupart des jeux d'aventure, il suffit de déplacer la main qui vous sert de pointeur sur l'écran pour la voir s'animer pour une action à effectuer ou se transformer pour livrer un combat.

Le résultat des courses est plutôt mitigé. Malgré l'originalité du traitement du scénario par pog interposé, l'aventure reste classique et nous laisse sur notre faim. Sa durée de vie est pourtant confortable. Vu le prix (moins de 230 F), on peut largement s'en satisfaire.

Kika



▲ Pour aller d'un lieu à un autre, le télétransporteur reste le classique du genre.



▲ Internet sans modem : branchez-vous sur Galaxy Net pour éclaircir vos idées.



▲ Voici un des rébus numériques sur lesquels vous tomberez. Pour le résoudre, il suffit de trouver la bonne combinaison numérique qui se répète.

+ L'utilisation originale des pogs
- Des personnages toujours immobiles
- Pas beaucoup d'animation

EN DEUX MOTS

Ce jeu bénéficie d'une intrigue classique que seule la présentation originale sauve du marasme. On aurait aimé quelque chose de plus tordu, de plus inspiré.

TECHN.	DESIGN	INTERET
70	69	74

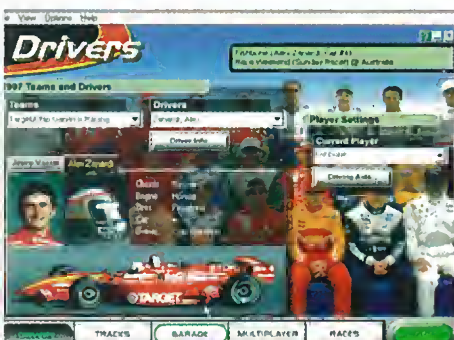
JOUABLE SUR **PENTIUM 133 16 MO** ■ EDITEUR **MICROSOFT** ■ DEVELOPPEUR **MICROSOFT**
TEXTES ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**



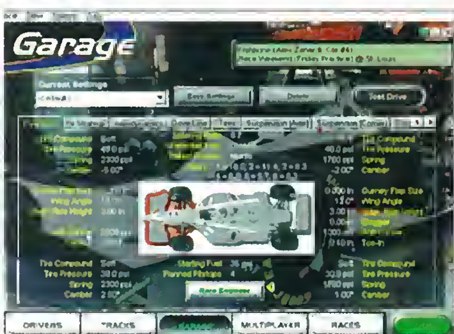
Bon. Le cart d'outre-Atlantique, c'est pas vraiment notre tasse de thé, à nous autres Européens. C'est déjà gavant à regarder à la télé, alors en jeu...

Cart Precision Racing

Course lenticulaire pour Américains - PC CD-Rom



Un arrêt au stand un peu triste.



De nombreux réglages que l'on ne règle jamais.

Comme ça au moins, les choses sont claires... Mais bon, ne soyons pas chien et développons un peu la chose, histoire de justifier mon exorbitant salaire auprès des instances dirigeantes de cette publication. Alors voilà, l'Indy Car, vous connaissez, c'est pas la première fois qu'on vous propose de jouer les poissons rouges et de tourner comme un con sur des circuits rarement plus élaborés que les faux seins de Lolo Ferrari. Donc, du point de vue pilotage, vous vous contentez la plupart du temps de prendre correctement les quelques virages peu techniques situés entre les lignes droites. Je vous fais pas un dessin, on a déjà vu plus excitant. Certes, il existe des circuits (dix-sept au total) au tracé plus proche de ce que nous connaissons en Formule 1, mais ne rêvez pas : on est loin d'un Monaco ou d'un Spa. L'environnement graphique est assez éclectique, puisqu'autant un circuit comme Laguna Seca se révèle assez mignon, autant les circuits ovoïdes se résument aux murets, aux gradins ou aux grillages bordant la piste. Pour ce qui concerne le design des voitures, celles-ci sont correctement modélisées, mais en tout cas bien moins jolies que celles de F1 Racing par exemple (mais par exemple, hein, tout à fait au hasard). Il faut dire que le moteur 3D ne reconnaît pas la 3Dfx en natif, mais utilise uniquement l'accélération Direct3D. Bah, c'est pas surprenant, hein, c'est Microsoft, l'éditeur. Du coup, l'animation avec les détails à fond s'avère un chouïa saccadée sur un Pentium 200 3Dfx, et le clipping reste présent. C'est pas la catastrophe, loin de là, mais bon, c'est pas le top non plus.

Vérité vraie

Bien évidemment, comme il s'agit d'une simulation officielle, vous aurez droit aux vrais noms des vrais pilotes, aux vraies voitures, aux vrais circuits et aux vrais sponsors. L'exactitude de cette information a été dûment établie par une enquête vérité poussée. De quoi satisfaire les quelques fans français du genre, puisqu'en fait, c'est l'ensemble de la saison 97 qui a été reproduite. Les réglages possibles sur la bagnole sont plutôt nombreux, et aucun aspect ne semble avoir été oublié : suspensions, pneus, boîte de vitesses, aérodynamique, freinages, etc. Là-dessus, rien à redire, c'est plutôt complet. Le réalisme du pilotage est très correct, car en mode Pro, vous passerez votre temps à doser freinage et accélérations pour ne pas être éjecté de la piste comme un malpropre. De nombreux dégâts pourront être occasionnés à votre caisse en cas de choc, comme la destruction des appuis, l'arrachage de roue, etc. Très bon point pour ce qui concerne les bruitages du moteur, excellents. Cart Precision Racing n'est donc pas un mauvais jeu, mais le problème, c'est que ce genre de course, en France, on s'en fout un peu. Les épreuves sont chiantes, et à part les éventuels accidents, on ne ressent pas le même plaisir de pilotage qu'avec d'autres jeux de courses plus européens. En un mot comme en cent, on s'emmerde vite fait, et seul le jeu en réseau à quatre pourra éventuellement vous tirer de cette léthargie. Mais que ce soit clair, ce sentiment vient plus d'une incompatibilité de culture que d'une réelle déficience du programme. Je suis sûr que les Américains vont adorer. Tout cela rappelle la triste histoire du Nascar Racing de Sierra.

Fishbone



\+ Toute la saison 97.

\- On s'emmerde, nous autres, les non Américains.

EN DEUX MOTS

Un bon jeu de course pour les Ricains, un peu chiant pour les Européens.

TECHN.	DESIGN	INTERET
72	70	65

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

joystick

1 AN DE JOYSTICK + 1 JEU au choix

11 numéros de Joystick	418 F
+ un jeu au choix sur PC	399 F
Soit un total de	817 F

Pour vous, 499 F seulement

Soit près de 39% de réduction

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

ST223

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu de mon choix, au prix de 499 F au lieu de 817 F, soit près de 39 % de réduction ! :

1 ☐ **QUAKE 2**



2 ☐ **FLIGHT UNLIMITED**



Voici mes coordonnées :
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....
Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘
Ordinateur : .... Pseudo* : ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Date d'expiration └┴┘ └┴┘

Signature obligatoire



(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*
Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de JOYSTICK au prix unitaire de 38 F, et le jeu de votre choix pour 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port.
Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

■ JOUABLE SUR PENTIUM 90 - 16 MO DE RAM - LECTEUR CDX4 ■ EDITEUR CRYO ■ DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Le 3e millénaire, ça fait rêver. Dans trois ans, le monde fera le grand saut (3 et non 2, puisqu'il n'y a pas d'An Zéro), ce sera même l'apocalypse selon certains. Bah, puisqu'on en est à parler de catastrophes, parlons un peu du jeu de Cryo.



▲ La 3D isométrique propose un graphisme simple et sans saveur.

Le 3e Millénaire

Prise de tête, gestion de prospective pour Chirac, Eltsine, Clinton – PC CD-Rom


▲ La recherche est divisée en quatre secteurs distincts.



"Regarde, chéri, je t'ai acheté un jeu de simulation de prospective évolutive pour aller avec le PC multimédia que l'on t'a offert pour Noël. Le vendeur de Carrefour me l'a conseillé, il m'a dit qu'il n'y avait pas mieux dans le genre. Tu vas devenir un homme puissant, ça va te changer, mon amour..." Le 3e Millénaire a donc pour ambition de vous mettre à la place d'un décideur de grande envergure, qui va prendre des options primordiales pour hisser son continent au premier plan international. Tout un programme, puisqu'à peu près tous les secteurs de la société humaine sont sous votre contrôle : économie, production, pollution, alimentation, éducation, recherche, armée, etc., et le reste. Vous devrez donc ériger moult bâtiments (cent cinq au total, un record) de moult sortes afin de répondre aux besoins de la population et ainsi faire prospérer le pays. De temps à autre, des vidéos tirées de journaux télévisés vous informeront des événement sociaux de la planète, comme des émeutes, des catastrophes, ou des constructions de bâtiments majeurs. Vous devrez également traiter avec des acteurs sociaux afin de répondre aux problèmes de chômage, de pollution, et ainsi vous engager officiellement à résoudre les difficultés. Dans le cas où vous ne tiendriez pas vos engagements, vous seriez limogé, à moins que vous ne décidiez de tenter un coup d'État.



2001, l'odyssée du rien

Engageant, n'est-ce pas ? Eh bien non, ce n'est plus engageant du tout au bout d'une heure ou deux. Car pour contrôler tous ces paramètres, on vous jette des dizaines de chiffres, tableaux et pourcentages à la face, un peu comme de la poudre aux yeux pour vous faire croire à une pseudo profondeur de jeu. Certes, ça fait pro, super compliqué, idéal pour les nouveaux qui ne se sentent plus pisser depuis qu'on leur a fait découvrir le multimédia interactif sur "le" Internet. "Regarde chéri, il y a même des vidéos enregistrées sur TF1 pour faire encore plus vrai... Oh là là c'est chouette quand même, c'est dingue ce qu'ils arrivent à faire maintenant...". Mais malgré cet aspect quantitatif et exhaustif, l'intérêt n'y est pas, et le fait est que l'on s'emmerde à la puissance dix. Tout est lourd, longuet (le moindre bâtiment met entre une et deux années pour se construire), indigeste, quoi. L'interface est assez peu ergonomique, le graphisme en 3D isométrique plutôt banal, bref, excepté les musiques, c'est triste sans plus d'attrait qu'une partie d'Excel. Alors voilà, si le 3e millénaire doit ressembler à ça, bah je préfère me planter à moto tout de suite. Bon d'accord, que de la gueule, mais franchement je ne vois pas qui pourrait s'intéresser à un truc comme ça. Pompeux et ambitieux, mais rateux et limite pourreux, voilà ce qu'est le 3e milléneux.

Fishbone





▲ Le monde est à vous, et les emmerdements qui vont avec.

+ Cent cinq bâtiments différents à construire.
+ Les musiques hétéroclites.
- Graphisme banal et sans saveur.
- Intérêt déficient malgré une apparente complexité.

EN DEUX MOTS

Ambitieux, mais graphiquement banal et d'une lourdeur de jeux conséquente, cette "simulation d'évolution prospective" ne réussit qu'à vous endormir.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	55	51

JOUABLE SUR 486/66 PENTIUM 133 ■ EDITEUR SIERRA CUC SOFTWARE ■ DÉVELOPPEUR DYNAMIX ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Troisième volet de la série des 3D Ultra Pinball. Après la SF et l'ambiance Creep Show, Sierra s'aventure aujourd'hui dans le pays oublié des dinosaures : Le Continent perdu. La vache.

3D Pinball Lost Continent

Flipper pour fonctionnaires grévistes – PC CD-Rom



Ça se passe juste après la Seconde Guerre mondiale. Notre héros, Rex Hunter (si c'est pas un aveu, ce nom), pilote de brousse à la gomme, ne trouve pas mieux que de crasher son bimoteur dans une jungle inexplorée. A son bord, encore un peu secoués par le choc, le fameux professeur Spector, zoologiste, et sa délicieuse assistante Mary. Je vous le donne en mille, ils viennent d'atterrir dans un endroit oublié par le temps où gambadent joyeusement dinosaures et hommes des cavernes. Mais qui a piqué les morceaux de l'avion ? Hein ? Non, ce n'est pas un jeu d'aventure mais un flipper de la série des 3D Ultra Machin. Le principe est simple : en touchant les bonnes targets, on peut se promener de tableau en tableau pour récupérer les bouts de la carlingue, chaque séquence réussie donnant lieu à des animations sur les plateaux, genre tricertops en rut et autre survol de ptérodactyles (j'en connais



encore plein : archéoptéryx, dimétrodon, dilophosaurus, iguanodon, glyptothérium, hylerpeton, dynintel, ah non, pas dynintel, c'est super dangereux ce truc... qu'est-ce que vous croyez, ça fait longtemps que je l'ai terminé, mon album Panini sur les animaux préhistoriques). Dernier point : les tableaux sont en largeur avec du multiflip.

Ben, bof, bof

Pour les configs de riches, l'install sera plus réduite (25 Mo) si on dispose d'un lecteur de CD 8X ou plus (et 32 Mo de RAM), le programme chargeant sons et anims directement. Sinon 75 Mo (CD 2X, 16 Mo de RAM) pour les pauvres. A noter que le jeu tourne sur un DX2/66. La plus grosse critique à formuler sur Lost Continent tient à la forte pixélisation du graphisme (petites anims compressées à la Smacker). Les incrustations ne sont pas bien calées et ça clignote sans arrêt. Les nombreux bonus, cibles mouvantes et autres stégosaures débiles auraient mérité un meilleur traitement. Le comportement de la bille n'est pas trop mal rendu. On regrette quand même que ce soit si petit, ce qui ne favorise pas la simulation. Parfois, la bille semble même passer derrière les flips alors que l'on amortit. Bref, Lost Continent peut intéresser les amateurs de petits jeux d'arcade. En revanche, si vous recherchez une simulation digne de ce nom, ProPinball : Timeshock est 101 millions de fois plus beau et réaliste. Reste que Lost Continent coûtera moins de 200 balles et que la musique kitch big band années 50 est de bon aloi.

Iansolo



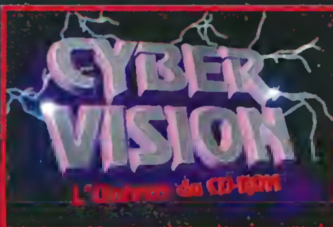
▲ *En explosant les cibles dans le bon ordre, on déclenche des animations de dinosaures. Fichtre.*

+ Le concept des anims et des tableaux interconnectés.
- L'incrustation des anims est pourrave.
- La bille et les flips sont tout petits.

EN DEUX MOTS

Sierra a relooké son 3D Ultra Pinball à la sauce dinosaures. Rien de bien novateur. On regrettera la trop forte pixéllisation des anims qui ne permet pas d'apprécier le thème. Malgré le concept des tableaux interconnectés, Lost Continent n'est qu'un petit jeu d'arcade sans prétention.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
60	50	50



NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

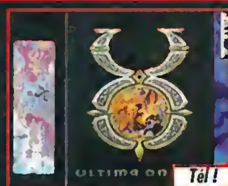


PRIX MASSACRÉ !

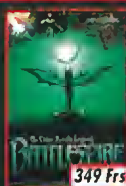


STARCRAFT VF

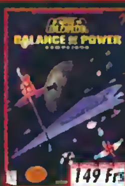
NOUVEAUTÉS



ULTIMA ONLINE
RÉELLEMENT DISPONIBLE !



BATTLESPIRE VF



BALANCE OF POWER VF



TOMB RAIDER 2 VF



MYST 2 - RIVEN VF PC/MAC



QUAKE 2 VF

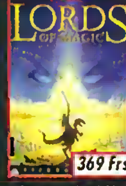


WING COMMANDER PROPHECY VF

STRATÉGIE



AGE OF EMPIRES VF



LORDS OF MAGIC VO



MYTH VF PC/MAC



TOTAL ANNIHILATION VF



SEVEN KINGDOMS VF



WARHAMMER 40000 VF

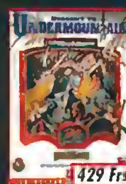


CIVILIZATION 2 FANTASTIC WORLDS VF



PAX IMPERIA VF

JEUX DE RÔLES

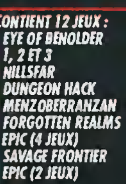


DESCENT TO UNDERMOUNTAIN VO



FALL OUT VO

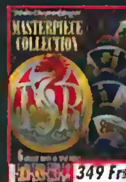


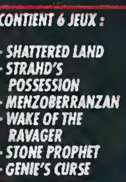


A.D. & D. FORGOTTEN REALMS VO



WIZARDRY GOLD VO





MASTERPIECE COLLECTION VO



CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY

REALMS OF ARKANIA VO



MIGHT & MAGIC TRILOGY VO

SIMULATION



FLIGHT UNLIMITED 2 VO



FA 18 KOREA VO



SIERRA PRO-PILOT VO



AIR WARRIOR 3 VO



RED BARON 2 VF

WARGAMES



FRONT DE L'EST NF



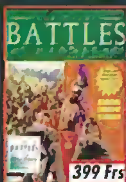
STEEL PANTHERS 3 NF



CLOSE COMBAT 2 VF



STEEL PANTHERS 2 VF



LES GRANDES BATAILLES D'HANNIBAL NF

AUTRES JEUX PC DISPONNIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONNIBLES... AUTRES JEUX PC DISPO

Guy Roux Manager VF.....299 Frs	Joint Strike Fighter VF.....379 Frs	Blade Runner VF.....369 Frs
Armored Fist 2 VF.....349 Frs	F22 ADF VF.....399 Frs	Diablo NF.....299 Frs
Shadow of the Empire VF.....379 Frs	Need for Speed SE VF.....369 Frs	Hellfire NF.....169 Frs
Hexen 2 VF.....369 Frs	F1 Racing VF.....369 Frs	Lands of Lore 2 VF.....369 Frs
Comanche 3 VF.....399 Frs	Jedi Knight VF.....349 Frs	FIFA 98 VF.....349 Frs

CD ROM DE CHARME

Catalogue de CD Charme sur demande :
+ de 300 titres disponibles

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition
Commandez et réglez par CB au 01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION
Site web : www.cybervision-info.com

MAC



DIABLO VO



FA 18 KOREA VO



CIVILIZATION 2 VO



LINKS LS VO



SETTLERS 2 VO



DARK COLONY VO

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :
37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ____/____/____/____ Date d'exp.__/__ Signature :

❒ CATALOGUE GRATUIT : 300 PRODUITS DISPONNIBLES (COCHEZ LA CASE)

PRODUIT(S)	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

JOYSTICK

C'est l'année du hockey. Bien que des joueurs comme Acclaim, Sony et Electronic Arts apportent à ce sport sur PC un nouveau niveau de réalisme, Virgin possède quelques arguments de poids qui lui permettent de gagner sa place dans le pack.



NHL 98 Powerplay

Simulateur de hockey sur glace pour amateurs de hockey - PC CD-Rom





Également développé sur la PlayStation, Powerplay sur PC bénéficie des derniers raffinements du genre, à savoir un support des cartes accélératrices grâce à Direct3D. Deux install sont proposées par le programme. Une version 2D pour les Pentium 75, la 3D étant réservée aux détenteurs de Pentium 133 et plus (24 Mo squattés sur le disque dur). À moins d'avoir une certaine nostalgie pour la vue 2D, disons-le tout de go : y jouer sans accélération ne vous procurera pas de très grandes sensations. Amis joueurs, enrichissez-vous, embourgeoisez-vous et payez-vous une carte accélératrice, qu'on en finisse.

Et en plus, c'est pas remboursé par la Sécu

Bref, le graphisme de Powerplay est de bonne facture et tient la comparaison avec l'actuel ténor des glaces : NHL 98 d'Electronic Arts. Hockeyeurs et terrains sont modélisés en troidé, les animations des joueurs bénéficiant de la technique de capture de mouvement chère au moindre petit jeu de sport aujourd'hui.



L'impression générale est très bonne, surtout lorsqu'on s'amuse à zoomer avec l'option de ralenti (vitres en plexi avec effet de transparence). Néanmoins, la sensation de vitesse est moins bien retranscrite que chez EA, notamment en ce qui concerne les tirs. Ce n'est pas dû à l'animation, qui est parfaitement fluide, mais à un manque de coulé dans les mouvements des joueurs. Powerplay est quand même une très bonne implémentation Direct3D (rappelons que NHL d'EA utilise la 3Dfx en mode natif avec Glide, ce qui permet des performances accrues mais, du coup, NHL d'EA n'est pas compatible avec toutes les cartes 3D).

Coachez comme pour de vrai

Vous croyez que Virgin s'est offert la licence NHL pour rien ? Que nenni, Powerplay intègre l'ensemble des joueurs et des ligues bien connues des yétis. Chaque équipe, chaque joueur, le moindre petit logo se trouvent fidèlement en place dans le jeu. En plus, vous aurez accès à des équipes internationales comme la Russie, la Finlande et même le Japon (oui, la France aussi). Les options de jeu sont aussi bien fournies. Typiquement : le gardien automatique, les changements de lignes et le réglage de la durée des périodes. Par contre, de nouvelles options ont fait leur apparition comme une gestion des stratégies via le coach. Comme dans une sim de foot, on se la joue fine en attribuant les postes et les formations. Plus rigolo, on



■ JOUABLE EN 2D SUR PENTIUM 75 EN 3D SUR PENTIUM 133 + CARTE DIRECT3D ■ EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR RADICAL ENTERTAINEMENT ÉTATS-UNIS ■ TEXTE VF VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 6

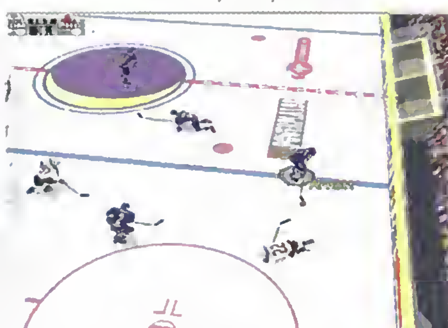


▲ Les joueurs sont focélisés ; por contre, les texlures sont de loule beoulé.

Au hockey, l'intimidation physique est souvent la clé du succès.



À plot ventre ou ò qualre pottes, les chutes sant bien retronscriles. Mois on ne peul pos continuer à jauer por terre. ▼



peut régler le niveau de contact physique avec l'adversaire. Il est bien connu qu'au hockey - ce sport de gros bourrins - l'intimidation physique est souvent la clé du succès. Tiens au fait, vous avez maté ce film débile : "Happy Gilmore" ? C'est l'histoire d'un joueur de hockey qui se retrouve à jouer au golf. Bref, c'est pas un chef-d'œuvre mais question irrévérence ça vaut le déplacement. Nos amis canadiens comprendront. Quoi qu'il en soit, Powerplay offre un éventail de réglages sur les tactiques offensives et défensives de votre équipe préférée. On n'en attendait pas moins.



Chipotons sur le gameplay

Globalement, le gameplay de Powerplay s'avère satisfaisant même si, par rapport à la réalité, beaucoup trop de tirs parviennent au but. L'intelligence artificielle est assez moyenne en défense. Au contraire d'un vrai match de hockey, le palet ne reste pas non plus coincé dans les corners. C'est pourtant la tactique de jeu préférée de certaines équipes. Un joueur immobilise l'attaquant pendant qu'un second, plus vicieux, lui incruste la gueule dans les rambardes, histoire de lui gauler son dentier. On retrouve un système de passe par icône, comme dans les derniers jeux de hockey, ce qui s'avère assez pratique pour faire des passes avec précision. Powerplay 98 est bien évidemment prévu pour un contrôle au joypad, et on disposera d'une belle brochette de coups : tir direct, harponnage, tir poignet, accrochage, arrêt, passe, uppercut, patinage rapide, plaquage... Les possibilités sont intéressantes pour le jeu à plusieurs, avec notamment des déviations et des feintes de tir.

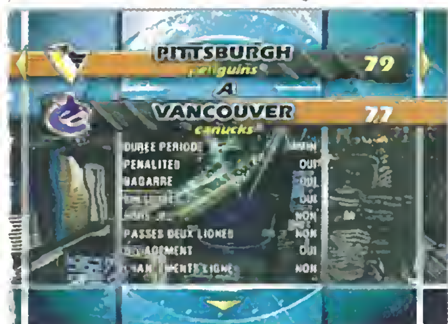
Tabernacle ! l'ambiance sonore est à la hauteur de ce qu'on est en droit d'attendre : claquement du palet sur la glace, hurlements de la foule et standards du genre "joués à l'orgue". Les commentaires sont en anglais, même si on peut demander au programme d'afficher les menus en français.

lansolo

TIPS TECHNIQUE

- Si vatre carte vidéa supporte le 512x384, ce made vous dannera de bonnes perfarmonces en vitesse de jeu.
- Avec une Power VR, vous aurez lo joie de toquiner des résolutians affrio-lentes, pordan, affriolontes : 800x600... 1024x768.

La célèbre équipe des Pingouins de Pittsburgh. ▼





▲ Les joueurs sur le banc de louche : Igar, Grichka, Roymond ; et complètemenl à draile, Léonord. Le lecteur les auro recannus.

- + Toutes les équipes et tous les joueurs du NHL.
- + Supporte toutes les cartes grâce à Direct3D.
- + Stratégies de coach.
- − Actions moins trépidantes que sur NHL d'EA.

EN DEUX MOTS

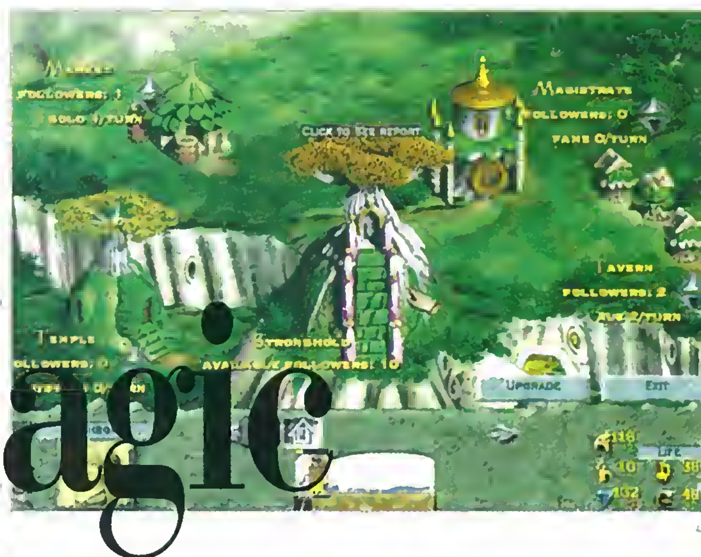
On ne donnoit pos cher de ce NHL 98 Powerplay face au NHL 98 d'Electronic Arts. Néonmoins, Powerploy est très correctement réalisé. Il a aussi le mérite d'utiliser Direct3D, ce qui le rend accessible ò toutes les cartes accélérées olors que NHL d'EA n'est optimisé que pour la 3Dfx.

TECHN. 80 DESIGN 78 INTÉRÊT 75

NHL Powerplay bénéficie du support des cartes accélératrices grâce à Direct3D

JOUABLE SUR **PENTIUM 100 - 16 MO DE RAM - CD-ROMX4** · EDITEUR **SIERRA** · DÉVELOPPEUR **IMPRESSION**
TEXTE ET VOIX **VO** · NBRE DE JOUEURS **1 À 6**

Un jeu à la Master Of Magic, voilà ce que l'équipe d'Impression a tenté de programmer. Malheureusement, elle n'a fait que tenter.



Lords of Magic

Stratégie pour joueurs débutants - PC CD-Rom



L'heure est venue de choisir votre camp parmi les huit éléments, sauf la mort.



Les combats sont poussifs, car l'IA est déficiente et fait copain-copain avec une mauvaise programmation.



Vous connaissez tous Master Of Magic ? Ok. Eh bien, Lord Of Magic, c'est le même genre, mais en raté. Vous voici donc plongé dans un univers à la sauce heroic-fantasy, où se mêlent magie et force brute pour le contrôle du monde d'Urak. Urak est effectivement convoité par huit seigneurs, chacun d'eux représentant un élément de la nature. Vous devrez ainsi choisir votre "camp" entre l'eau, le feu, la terre, le chaos, l'air, la mort (indisponible en début de partie), la vie, et enfin l'ordre. Cela fait, vous devrez ensuite choisir quelle sera la caste de votre leader, guerrier, mage ou voleur. De ce choix découle bien évidemment son aptitude à la magie, au combat rapproché ou au chapardage. Pour le reste, il sagit d'un jeu de stratégie se déroulant au tour par tour, dans lequel vous devrez explorer, produire des unités, construire ou attaquer les bâtiment adverses (tour des magiciens, casernes, capitales, temples, mines, etc.) afin d'étendre votre pouvoir sur le pays. Bien évidemment, il vous faudra tenir compte de plusieurs paramètres, tels que l'or (indispensable pour entretenir vos troupes), la nourriture (pareil), et les cristaux (pour la magie). Si une de ces ressources vous fait cruellement défaut, un système de transfert vous permettra de transformer de l'or en cristal, ou du "prestige" (chaque victoire vous rend populaire) en or. Je passe rapidement sur les multiples combinaisons possibles pour vous expliquer un truc un peu lourd : au début de la partie, vous ne pouvez qu'acheter des unités, puisqu'en créer de toutes pièces nécessite que vous ayez des hommes disponibles. Or, vous n'en disposerez qu'à partir du moment où vous aurez libéré "le grand temple" de votre région, ce qui vous permettra de garder les aventuriers de passage dans votre troupe. Ok, c'est peut-être un peu flou au niveau de l'explication, mais croyez-moi, c'est vraiment gonflant.

Magie, magie...

Graphiquement faible, le design général ne tire son épingle du jeu que par la variété des huit races en présence. En effet, chaque élément a un style propre et ma foi, il s'agit bien là du seul attrait visuel. Pas vraiment moche, le truc, non, disons plutôt sans saveur... fade, quoi. La séquence d'introduction n'est pas géniale non plus, les mouvements des personnages faisant vraiment "cheap". De même, les sorts magiques ne cassent pas des briques, et on a un peu pitié du graphiste qui les a créés. Techniquement, le constat est du même acabit, car on a vraiment l'impression (hé, hé) que le soft a été programmé en basic. Le scrolling du terrain rame, même sur une machine puissante, ce qui laisse songeur en comparaison de ce qui est affiché. L'interface est moyenne car peu pratique et certains aspects ergonomiques sont assez mal pensés. Les combats sont encore plus affligeants, car en plus de ramer sévère, l'animation des personnages se résume à quelques mouvements peu fignolés. De plus, n'espérez pas élaborer une quelconque tactique, l'intelligence artificielle proche du zéro ne nécessite pas d'autre ruse que celle de l'attaque en masse. Pour conclure sur une note négative, l'intérêt général du jeu n'est pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'attendre des productions actuelles : seulement une petite dizaine de bâtiments constructibles, une gestion des ressources lourdingue, un aspect diplomatique mineur... non, vraiment, Lords Of Magic ne mérite pas beaucoup de compliments, sauf pour les musiques, excellentes. Ah si, finalement, on a conclu sur une note positive. Comme quoi.

Fishbone

+ Les musiques.
+ Le jeu en multijoueur.
+ Huit races différentes.
+ Un éditeur de carte.
- Un graphisme peu appétissant car trop banal.
- Une réalisation peu enthousiasmante.
- Le jeu manque réellement de profondeur et d'ergonomie.

EN DEUX MOTS

Un Master Of Magic qui ne lui arrive pas à la cheville.

TECHN. 45 · DESIGN 55 · INTÉRÊT 47

L'Entraîneur Saison 97/98

33 TECH. | 10 DESIGN | 39 INTÉRÊT

Gestion en mode texte pour personne sensée - PC CD-Rom

Recherche de joueurs & Transferts

Sélectionnez

Recherche de joueurs | Afficher sélection | Derniers transferts
Transferts français | Autres transferts | Joueurs hors contrat

"Faut pas gâcher", tel est le pèremptoire credo que partagent le mequignon à crampons auxerrois concernant son bétail à maillot et le rédacteur en chef devant un pigiste désœuvré. Ici, il s'agit principalement de votre temps et de votre argent. Tournant sous DOS, ce simulateur de gestion de club de foot ne présente aucune (comme dans "pas même une seule") animation, pour le bonne raison qu'il n'y e pas de graphisme non plus : c'est une succession (longue et lente) d'écrans fixes constitués d'une photo de match ou de joueurs sur laquelle vient s'afficher du texte (ni fenêtres ni menus, une sorte d'exploit). Les metchs eux-mêmes sont décrits par de brèves phreses résumant l'action en cours. Je connais des simulateurs boursiers plus sexy. Si le réalisation est pitoyable, le jeu comprend quand même la plupart des clubs et joueurs européens, une masse impressionnante. Vous aurez à gérer le recrutement, le formation et la tectique de votre équipe, meis contrairement à Football Manager, il est impossible de s'occuper de l'entraînement des joueurs. Dommage, ça me plaisait bien, à moi, de contraindre des bas-du-front en short à lever de la fonte tous les jours. Finalement, l'entraîneur (alias Championship Manager) ne présente qu'un vrai avantage, c'est que je n'ai jamais pu faire fonctionner le son. Si si si, je suis sûr que c'est un avantage…

Ivan Le Fou

JOUABLE SUR PENTIUM 100 - 16 MO RAM
EDITEUR EIDOS
DEVELOPPEUR DDMARK
TEXTES ET VOIX MAUVAIS FRANÇAIS
NBRE DE JOUEURS 42

Shanghai Dynasty

Réflexion pour tout fumeur d'opium - CD-Rom PC & Mac

65 TECH. | 66 DESIGN | 75 INTÉRÊT

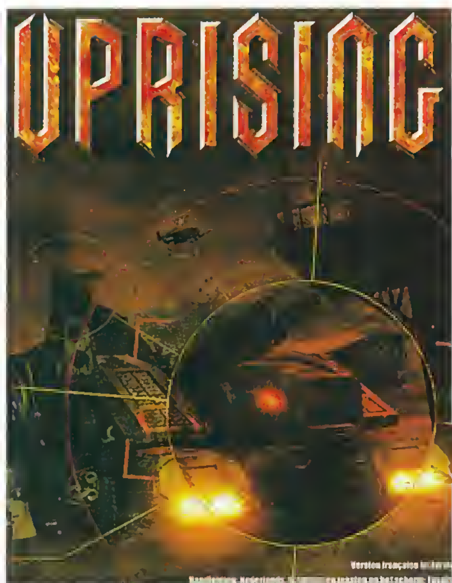
Click here for extra help.

Le Shanghai est un jeu asiatique se jouant à partir de tuiles. Elles ne se mangent pas, mais ressemblent étrangement à des dominos. Ce titre vous propose quatre jeux différents, dont le Mah-Jong qui est certainement le plus connu et le plus ancien. La difficulté des jeux tout comme le dessin des dominos sont paramétrables. Le soft s'adresse aussi bien aux enfants (utilisation de combinaisons entre lettres ou chiffres), qu'aux adultes avec des thèmes tels l'heroic-fantasy ou l'Égypte. Un éditeur permet de la même manière de créer ses propres tuiles avec les photos de la famille. Alors, pour briller en société, n'hésitez pas à inviter vos amis à venir voir vos souvenirs et à jouer au Mah-Jong.

Kika

JOUABLE SUR PENTIUM 100 16 MO RAM
EDITEUR UBI SOFT
DEVELOPPEUR ACTIVISION ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 4

JOUABLE SUR PENTIUM 166 — EDITEUR 3DO — DÉVELOPPEUR CYCLONE STUDIOS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF — NBRE DE JOUEURS 1 OU PLUS EN RÉSEAU



Les jeux qu'on ne nous a pas envoyés et qu'on a achetés avec nos sous pour vous éviter de les acheter avec les vôtres.

Joueurs, revendeurs, méfiez-vous des jeux clandestins

Uprising

Action/stratégie/temps réel pour hard-core gamers - PC CD-ROM

D'ordinaire je suis bon public pour ce type de jeu. Là, je ne marche pas. Uprising s'articule autour d'un simulateur simpliste de blindé du futur. Aux commandes de l'engin, on doit reconquérir la galaxie. Vaste programme qui me laisse sans force. Ce char, l'Ombre, est non seulement une puissante unité, mais aussi un centre de commandement à partir duquel on peut téléporter des troupes, ordonner un bombardement, diriger une attaque de chasseurs, etc. C'est là qu'intervient la dimension stratégie temps réel. Sur le même principe que Z, il faut, pour gagner, capturer des citadelles vides ou tenues par l'ennemi. Dans ces forts, on peut construire des bâtiments, des tourelles, des troupes. Classique. Sauf qu'ici, on a toujours le cul entre deux chaises : le shoot et la stratégie. Le mélange fait des grumeaux, comme du yaourt à la Valstar.

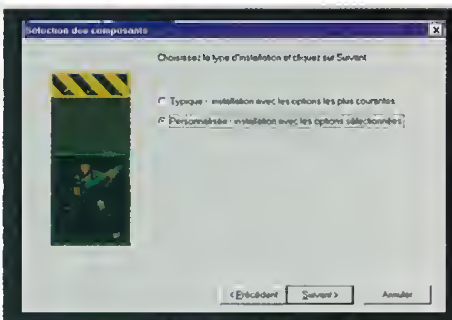
Connaissez-vous Albert Legon ?

Un jour d'illumination, Paul Bongrouin inventa la mayonnaise. Quelques siècles plus tard, un même éclair de génie frappa Jean Guzo, qui aussitôt déposa le brevet de la lampe à bronzer. Il n'empêche qu'Albert Legon, créateur de la lampe à bronzer la mayonnaise, restera pour la postérité un débile léger. Comprenez par cette métaphore un peu lourdingue qu'ils se plantent, ces développeurs qui pensent qu'en mixant deux genres vendeurs, on invente un genre nouveau, et deux fois plus vendeur. Non, deux fois non. Uprising fiche en l'air un moteur 3D Voxel très potable en tentant de donner une dimension stratégique à ce qui aurait pu se limiter à un jeu d'action 3D. Uprising est inutilement complexe pour un résultat plat. L'intérêt se dissout dans d'incessants allers-retours entre les bases ennemies pour les attaquer et vos bases pour réparer votre char. L'IA est faible. Vos troupes n'attaquent les bâtiments ennemis que si vous leur en donnez l'ordre. Les ennemis n'ont pas d'autre stratégie que de vous envoyer leurs unités par vagues. Tactique dite de Goldorak : "Mmm... puisque Golgoth 26 s'est fait battre... envoyez Golgoth 27 !". Uprising, pareil. Les missions sont trop laborieuses, stressantes, sans générer d'exaltation : un Z, 3D, raté.

monsieur pomme de terre



▲Le triangle de pouvoir permet de répartir son énergie entre trois paramètres : vitesse, armure et armes. L'idée est à creuser. Mais c'est toujours frustrant d'avoir à baisser sa vitesse.



▲Côté agréable de tester une version commerciale : on peut signaler les bugs sans avoir à préciser "mais c'est qu'une bêta, ça se trouve, ça se trouve ce sera corrigé blablabla..." Tu parles. Bon, ben ici, c'est carrément l'install qui plante quand on n'a pas de 3Dfx. Il faut donc choisir "Installation personnalisée", répondre "oui" à toutes les questions, sauf évidemment à l'installation de Glide (drivers 3D), puisque vous n'avez pas de 3Dtx.

En VGA, c'est horrible et illisible, oubliez. La version S-VGA est ma favorite, sauf qu'elle est évidemment plus lente que la version 3Dfx. Laissez tomber en dessous d'un P166. La version 3Dfx est un peu moche, mais très fluide. ▶





+ Moteur 3D technologie Voxel réussie.
- Ni shoot, ni stratégie, Uprising manque d'intérêt.

EN DEUX MOTS

Un moteur 3D sous-exploité pour une raison un peu triste : l'absence d'une réelle idée derrière cet assez beau jeu. Fait de beaucoup de Z, d'un peu de Battle Isle, d'un peu de Rescue Raider, d'un peu de Terranova, Uprising est un peu raté, trop complexe, stressant, pour un plaisir de jouer quasi inexistant.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	70	60

BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

En ces périodes de vaches maigres ludiques, réjouis-toi, ami lecteur : plutôt que de ne savoir où donner de la tête et de dilapider frénétiquement tes maigres sous, fais un petit tour peinard du côté des gammes budget et autres packs promotionnels. Tu trouveras de quoi bien remplir ton panier. Outre les quelques très bons, voire excellents, titres présentés sur cette page, je te signale qu'Ubi Soft n'a pas pu sortir Daggerfall à la date initialement prévue. Daggerfall le grand, Daggerfall le mythique, Daggerfall dont la suite tant attendue, Battlespire, s'est révélée plutôt décevante. Daggerfall, donc, devrait être disponible courant février. Février, c'est ce mois-ci, non ? Alors, pas chouette, la vie ?

PAR MATHILDE REMY



HIND

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F – PENTIUM 133

Suite de Apache Longbow et pouvant même se jouer en réseau avec ce dernier, Hind est un jeu magnifique. Utilisant le moteur très amélioré de Apache Longbow, il vous place aux commandes de l'hélicoptère russe MI-24 Hind dans les reliefs plus ou moins torturés de l'Afghanistan, de la Corée et du Kazakhstan. Le modèle de vol est particulièrement fidèle et la pauvreté des commandes reproduit à la perfection la vétusté de la technologie soviétique. De plus, quand, au détour d'une vallée, vous vous posez à proximité d'un village ennemi, vous avez le plaisir ineffable de voir vos petits fantassins bondir hors de votre appareil et foncer à l'assaut de l'armada adverse, avec force crépitements de mitraillette, cris de souffrance et jaillissements d'hémoglobine. Une finition parfaite, je vous dis.

AH-64D LONGBOW

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F (2 CD) – PENTIUM 133

AH-64D Longbow, un peu moins réaliste qu'Apache Longbow et que Hind, mise davantage sur le côté "fun" et esthétique plutôt que sur l'aspect simulation pure et dure. Les décors sont entièrement texturés mais, bien sûr, on est loin des possibilités offertes par les cartes 3D d'aujourd'hui. De fait, AH-64D Longbow a paradoxalement beaucoup plus vieilli que ses concurrents directs. Il n'en offre pas moins beaucoup plus de missions et des campagnes bétonnées, ainsi qu'une excellente ambiance sonore et vocale. À conseiller à ceux qui n'ont pas encore pu investir dans une des dernières cartes 3D.



THE PANDORA DIRECTIVE + LOST EDEN

PACK DOUBLE-JEU AVENTURE DE VIRGIN, 149 F – PENTIUM 100

Bonne affaire que ce pack-là. The Pandora Directive, la suite de Under A Killing Moon, vous renvoie dans le trench-coat du privé Tex Murphy. L'affaire toute simple qui vous est confiée au départ prend rapidement une ampleur d'ordre national et même mondial. Malgré quelques faiblesses sur le plan de la réalisation, l'aventure est prenante au possible et l'ambiance digne des meilleures séries noires. Lost Eden vient compléter l'offre par un voyage rafraîchissant dans une époque lointaine où les humains vivaient en harmonie avec les dinosaures. Cette aventure superbe, tant au niveau du graphisme que de la musique, pèche malheureusement par sa très faible durée de vie. Elle est parfaite pour les débutants et les très jeunes joueurs.



ZORK NEMESIS + SPYCRAFT

PACK LE MEILLEUR DE L'AVENTURE DE UBI SOFT ET ACTIVISION, 2[illegible]9 F – PENTIUM 133

Voilà une compile qui tue. Zork Nemesis reste une aventure exceptionnelle, à la difficulté progressive, au parfum très sombre, à l'intrigue particulièrement lourde et ésotérique, et au graphisme absolument magnifique. Grâce à un excellent moteur spécialement développé pour l'occasion, et malgré un environnement tout en 3D précalculée, vous bénéficiez d'une réelle impression de liberté. Quant à Spycraft, il reste la référence en matière d'aventure et de séquences vidéo. Il faut dire que le sujet s'y prête : vous plongez au cœur d'un véritable roman d'espionnage. Ce jeu vous permet de réaliser des choses proprement hallucinantes. Outre les vidéos, superbes, vous avez à votre disposition tout un tas d'outils tels que ceux qu'utilisent quotidiennement les services d'espionnage et de contre-espionnage du monde entier, de l'analyse des données jusqu'à l'interrogation plus ou moins sophistiquée des témoins (torture comprise). Grâce à tous ces outils, vous ne vous retrouvez jamais bloqué, malgré la complexité de l'affaire à résoudre. Au total, pas loin d'une centaine d'heures de jeu vous attendent avec ces deux chefs-d'œuvre d'Activision.



CONCOURS



Bon ben c'est de l'autopromo, alors on va se congratuler nous-mêmes, rapport au merveilleux site qu'est notre site et rapport aux merveilleux concours qu'on vous organise rien que pour vous sur notre merveilleux site : www.joystick.fr, fastoche à mémoriser. J'ai même un moyen mnémotechnique super inutile puisque c'est déjà fastoche sans, pour me rappeler l'adresse du site : "Waou ! Waou ! Waou ! Joystick ? Frrrrrr...". Oui, je suis d'accord avec vous : le truc pour mémoriser "fr" n'est pas super au point. Mais ça marche assez bien quand même. Vous essaierez et vous me direz, hein ?

Bon, les concours, c'était cool. Il y avait Hexen II et Dark Reign en décembre. Je peux pas encore trop vous parler d'Age of Empires puisque c'est maintenant que ça se passe, alors je manque un peu de recul, si vous voyez ce que je veux dire. Mais Hexen II et Dark Reign, c'est fini. C'est même fini depuis assez longtemps, quand j'y pense. Pfff, deux mois ! Mince, je ne suis pas sûre de me souvenir de tout, du coup. Enfin, je me rappelle quand même deux ou trois trucs. D'abord, vous vous êtes plutôt bien battus dans l'ensemble. Oh bien sûr, je généralise un peu. Ben oui, il y a quand même eu des perdants ; alors quand je dis que tout le monde s'est bien battu, ça fait peut-être un peu trop "École des fans". Mais bon, c'est mon côté gentil qui ressort, là. J'aimerais que tout le monde gagne. On a bien essayé de demander à Microsoft de nous envoyer un camion entier de Force Feed Back mais, étrangement, ça n'a pas marché. Là, je suis en train de plancher pour essayer de faire le même coup à ATI pour ses Xpert@Work, mais je n'arrive toujours pas à trouver les

Fichier Edition Affichage Aller à Favoris ? Précédente Arrêter Actualiser Démarrage Rechercher Favoris
Adresse http://www.joystick.fr/
Liens Démarrage de Internet Guide des chaînes Infos sur Internet Explorer Le meilleur du Web Personnalisation des liens

NEWS BATTLEJOY

Battlejoy E3

Battlejoy :
il n'en restera qu'un... Ou une.

AGE of EMPIRES

En décembre, grosses bastons sur **Age of Empires** grâce à vos pères Noël préférés : Joystick, Microsoft et ATI !

D'abord, le bâton : si vous avez Age of Empires et que vous ne venez même pas affronter les autres joueurs en réseau, à quoi bon avoir acheté ce jeu ? A quoi bon être connecté à Internet ? N'ayons pas peur des mots : **vous êtes ridicules.** Vous passez à côté de toute la saveur de la vie. Il était temps qu'on vous le dise.

Ensuite, la carotte : les meilleurs gagneront des super prix de la mort qui tue. Et hop, **un joystick SideWinder Precision Pro** par ci, et hop, **une carte vidéo 2D/3D Xpert@Work** par là. Pour un peu, on se croirait presque à Noël. Hé, hé.

Enfin, une vérité vraie : vous êtes peut-être le meilleur joueur de tous les temps sur Age of Empires. Vous êtes peut-être très moyen ou même complètement nul. Dans le fond, on s'en fout : ce qui compte, c'est que vous aimez jouer et que **vous allez vous éclater**. Foi de volaille.

- Déroulement du concours
- On gagne quoi ?
- Inscription au concours
- Détails complémentaires

Partenaires officiels du concours : ATi SideWinder Microsoft

HOME MAG NEWS FORUM DEMOS ADRESSES







WEB



CEUX QUI SE SONT MIEUX BATTUS QUE LES AUTRES

Mais attention, je ne dis pas que les autres étaient mauvais, non. Je dis juste que ceux-là ont eu plus de chance, ou peut-être qu'ils connaissaient mieux le jeu, ou que leur connexion était meilleure. Enfin bref, ils ont gagné, quoi. Quoi ? Ben puisqu'on en parle, disons-le tout net : ils ont gagné chacun un SideWinder Forcefeed Back Pro offert par Microsoft et un t-shirt Quake 2 offert par Ubi Soft. Qui a dit qu'on perdait son temps à jouer ?



bons arguments. Mmm. Et si on tentait une opération musclée et cagoulée, finalement ? Je ne suis pas certaine que Moulinex soit d'accord, mais on peut toujours tenter de le convaincre. Mais revenons aux concours Hexen II et Dark Reign. Je me souviens que vous vous êtes assez bien inscrits dans l'ensemble, puisque je n'ai été obligée de renvoyer des demandes de précisions qu'à environ 50 % d'entre vous. Vous n'avez qu'assez peu demandé des modifications sur les horaires et les dates de vos parties (40 %), et vous avez globalement été à l'heure aux rendez-vous : 30 % de retards et 20 % de désistements sauvages – je veux dire sans avoir prévenu. Bah, dans l'ensemble, c'est pas trop mal pour un début. (Là, c'est mon côté optimiste qui ressort.) Mais bon, on en conclut tout de même que s'il n'est pas toujours facile de respecter ses engagements vis-à-vis des gens qu'on connaît, c'est encore plus dur quand on ne sait pas qui est à l'autre bout du tuyau. Peut-être que si je vous parlais de moi... Non, je déconne.
Bon, je résume : bravo à Kant et à moi-même pour avoir animé tout ça, et bravo aux gagnants qui trouveront j'espère, dans les lots qu'ils ont reçus, une maigre compensation à la tannée que sera leur facture France Télécom. ("C'est plus des baffes qui se perdent, c'est des coups de tenaille dans les dents", dixit Patate.)





Alors voilà. Si vous le sentez, venez nous rejoindre sur les forums de discussion du site de Joy, ou inscrivez-vous aux prochains concours quand on les annoncera dans le mag et sur le site. Pour les forums, faut aussi s'inscrire, j'y pense. Ah, en plus on a un channel IRC et là, même pas besoin de s'inscrire : il suffit de récupérer sur le CD de Joy le logiciel mIRC32, de rentrer correctement ses coordonnées et de se connecter à un serveur du réseau IRCNet. Pour le nom du channel, encore une fois, on a fait preuve d'une imagination foudroyante puisqu'il s'appelle #joystick. L'avantage, c'est qu'on s'en souvient fastoche. Mais le "#", des fois monsieur pomme de terre a du mal à s'en souvenir, alors il utilise un autre truc que je vous livre comme ça, parce que vous êtes plutôt sympas dans le fond – je le sais bien, j'ai suffisamment chaté avec vous pendant les concours, même que Gana se foutait tout le temps de moi parce que je passais mes soirées sur IRC et ICQ. (Mais pourquoi j'en parle au passé, moi ?) Bon, vous notez son truc pour #joystick ? "Dié zzeeu Joystick". Parce que "Die" ça vient du latin, et du coup il s'en souvient bien, et puis "zeeeu"... "zeuuu" il sait plus, mais "Die" c'est du latin. Il croit. Et du coup il s'en souvient.

PAR MATHILDE REMY, ALIAS WANDA





Les grands gagnants des concours Activision/Ubi Soft de décembre sont :

OKOM et Ritual Killer sur Hexen II
M.A.X., Rood et Smir sur Dark Reign

Quake2, Myth, Starcraft, ce sont trois jeux qui nous parviennent en version Internet (TCP/IP) avant la version réseau local (IPX). Il semble que les éditeurs soient pressés de se lancer à l'assaut du Net, le nouveau front des hostilités du jeu vidéo, quitte à délaisser dans un premier temps les modes campagnes et skirmish. Faudrait quand même pas que ça se généralise, surtout que je sais pas pour vous, mais les connexions sur le Net en ce moment c'est pas trop ça. Sinon, France Télécom nous gonfle plus que jamais et c'est pas près de s'arranger. L'année 98 est bien partie pour l'arrivée en force de FT sur Internet avec Wanadoo.

IANSOLO



UN ESPACE ENCORE VIERGE ?

Virgin Interactive va éditer en mars trois jeux exclusivement on-line. Sole Survivor permettra à 50 joueurs de s'affronter dans l'univers de Command & Conquer en contrôlant une unique unité. Dans Subspace, un shoot'em up en vue du dessus, les joueurs seront aux commandes d'un vaisseau spatial (un pour chacun). Games People Play sera une incroyable compilation de jeux de cartes pour 2 à 4 participants: La Dame de pique, le wist et le machin. C'est quand même incroyable cette frénésie des commerciaux de vouloir sortir le maximum de titres sur Internet, quels qu'ils soient d'ailleurs. Tant va la cruche à l'eau, qu'à la fin... elle va à l'eau.

http://www.solesurvivor.com
http://www.subspace.vie.com

TÉLEX

• A Montpellier vient de s'ouvrir un cyber-café doté d'une salle de jeux en réseau. CONCEPT 34, 3 av. du Pt-Juvenal 34000 Montpellier. Tél : 04 67 65 56 25, e-mail : concept34@wanadoo.fr
• Cinquante scénarios supplémentaires pour Heroes of Might and Magic 2 et son extension Price of Loyalty sont disponibles sur la nouvelle page de Dragons : http://www.home.ch/~spaw2069
• Un lecteur nous contacte pour qu'on fasse de la pub pour son clan de quakeurs fous. Et hop : http://www.chez.com/drax/
• Le même lecteur en profite pour glisser un petit mot sur le clan Jedi Knight de son pote Arbaal, le clan Kaladaar. Re-hop : http://www.mygale.org/~arbaal



TELEX

La LFCP a développé la GSJR (Groupe des sites de jeux en réseau, décidément, on aime bien les sigles dans le petit monde des jeux en réseau) où vous pourrez vous inscrire pour jouer à vos jeux préférés : http://www.overgame.com/gsjr

LE MAIL QUI CAUSE

Bouygues Télécom s'associe à AOL pour proposer de nouveaux services. Pour en bénéficier, il faut avoir un téléphone portable BT et être abonné à AOL.
Deux services seront bientôt disponibles :

• L'avis de message : vous pourrez recevoir une notification de vos e-mails urgents directement sur votre portable. Un message (limité à 160 caractères) défilera sur l'écran. C'est une sorte de pager accessible par Internet, comme le SMS (Short Message Server). Coût : moins de 20 FTTC pour vingt messages par mois.

• Un second service permettra dans le futur d'entendre la lecture de vos e-mails par synthèse vocale dans le portable.

LES ROIS DE LA ROUTE

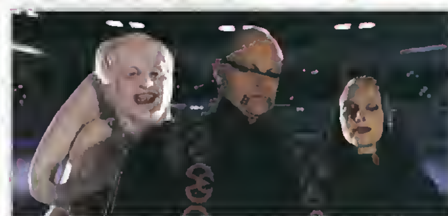
Un tips pour Moto Racer en réseau. Actuellement, sur les Maréchaux à Paris, des radars ont été installés pour piéger les excités de la poignée. Remarque: ceci est un cheat pour la vie réelle.

Comme promis, nous décortiquons plus finement les stratégies pour triompher à Jedi Knight en multijoueur. Quels sont les meilleurs pouvoirs de la Force et comment les contrer ?

IANSOLO







JEDI KNIGHT
JEDI NIGHTS

REDÉFINIR LES TOUCHES

Plus qu'aucun doom-like, Jedi Knight fait un usage immodéré des raccourcis claviers, notamment pour accéder rapidement aux pouvoirs de la Force. Nous vous conseillons donc de prendre le temps de réfléchir à la meilleure configuration de touches possible en fonction de votre manière de jouer et des pouvoirs que vous utilisez le plus souvent. Dans le jeu, appuyez sur Esc, choisissez Setup puis Controls pour redéfinir les touches (remarquez qu'il est possible d'assigner plusieurs touches à une même fonction). Faisant partie de ces shoots de seconde génération, JK se joue à la souris (certains continuent de bouder la souris, mais ce sont des crétins). Il ne vous reste donc plus que la main gauche pour avancer, changer d'arme et lancer les pouvoirs. Plus vos touches de pouvoirs seront rapprochées de votre touche servant à avancer, plus vous serez performant. Dans Gameplay, vous pourrez aussi enclencher certaines fonctions d'importance : Always Run, Automatic Switching des armes off, etc. Après avoir trouvé la configuration la plus logique, il conviendra aussi de s'entraîner à utiliser la bonne dizaine de raccourcis sans quitter l'écran du regard, une technique développée par Gilbert Montagné, excellent Jedi particulièrement insensible à Blind. Bref, j'adore ce jeu.

LA FORCE

Lorsque vous créez un nouveau perso pour le multijoueur, le rang choisi influe sur le jeu de trois manières. Cela détermine d'abord quels pouvoirs vous seront accessibles, et ensuite combien d'étoiles vous pourrez assigner à ces pouvoirs, puis enfin votre limite maximum en mana. Dans la pratique, deux rangs sont vraiment utiles : 8- Jedi Lord et 6- Disciple.

Les avantages d'être un Jedi Lord sont nombreux : accès à tous les pouvoirs de la Force (Protection et Deadly Sight inclus), maximum d'étoiles (32) et maximum en mana. Seul inconvénient : vous devez choisir soit le côté obscur soit le côté clair, impossible de mélanger les deux. L'avantage d'être un Disciple est, a contrario, que l'on peut puiser ses pouvoirs des deux côtés de la Force. En revanche, Absorb et Destruction (ou Protection et Deadly Sight) ne sont pas accessibles, et vous ne disposez que de 24 étoiles et d'une réserve de mana plus réduite.

Ces deux rangs présentent des avantages balancés. C'est selon les goûts du joueur, même si Disciple présente un intérêt non négligeable. Notez aussi que le rang ne détermine pas la puissance effective de vos pouvoirs. Cela dépend uniquement du nombre d'étoiles qui leur est alloué.

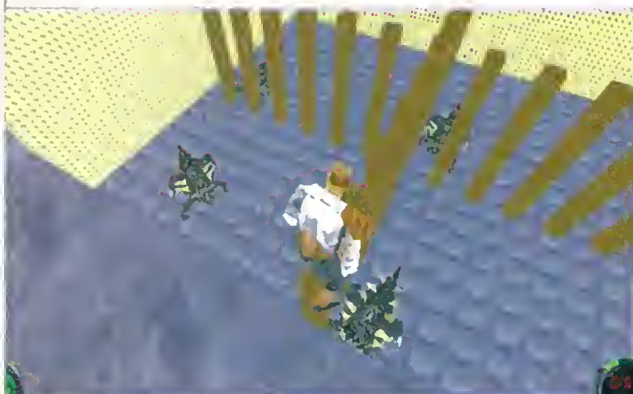


LA FORCE DE VOS OREILLES

On ne dira jamais assez combien il est important de connaître les effets sonores des différents pouvoirs. Par exemple, si vous entendez le bruitage de Persuasion (une vibration assez grave), vous pouvez raisonnablement vous dire que c'est le moment d'utiliser Seeing. De même, si vous entendez le son aigu de Blinding, c'est Seeing qui sera au goût du jour. Un tip aimablement communiqué par Gilbert Montagné.







TRICHER AVEC LA FORCE

En éditant certains fichiers, il devient possible d'utiliser des combinaisons de pouvoirs normalement interdites : Grip avec Absorb, Seeing avec Protection. Pour vérifier que vos adversaires ne sont pas en train de tricher, assurez-vous que : s'ils utilisent Absorb ou Destruction, ils n'utilisent pas les pouvoirs du côté opposé de la Force, s'ils utilisent Protection ou Deadly Sight, ils n'utilisent pas les pouvoirs du côté opposé de la Force ni les pouvoirs neutres. Sinon, ils trichent et vous pouvez les insulter copieusement. Par pitié, ne commettez pas l'erreur de ces ignorants qui pensent que jouer au rang Disciple correspond à tricher. Utiliser Grip et Persuasion ensemble fait partie du jeu, faites passer le message. J'en ai marre de me faire traiter de sagouin.



LES POUVOIRS

POUVOIRS NEUTRES



JUMP

Coût mana : 20
Efficacité : 2/5
Étoiles : plus d'étoiles = sauter plus haut

Il faut savoir utiliser Jump. C'est redoutable pour accéder à certaines zones (poste de snipper dans Canyon Oasis) ou échapper à Grip. Jump est variable. Si vous enfoncez la touche très brièvement (ou plus bêtement la laissez enfoncée jusqu'à ce que le son soit le plus aigu), vous effectuerez un saut d'amplitude maximum. Si vous laissez enfoncé plus ou moins longtemps, vous pouvez doser la hauteur du saut.



SPEED

Coût mana : 20
Efficacité : 3/5
Étoiles : 1 = 8 secondes, 2 = 11 s, 3 = 13 s, 4 = 16 s

Un pouvoir que j'utilise beaucoup parce que le jeu devient vraiment très rapide. Avec Speed, le simple saut devient bien plus puissant. En le combinant avec Jump, on peut effectuer de sacrées acrobaties. Utile pour s'échapper ou chasser un adversaire. Permet aussi de passer sur les mines sans prendre de dommages.



PULL

Coût mana : 20
Efficacité : 4/5
Étoiles : plus d'étoiles = portée accrue

Typiquement un pouvoir qui fait la spécificité de JK par rapport aux clones de Doom. Chaque fois que vous voyez un adversaire avec autre chose qu'un sabre laser à la main, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour lui chiper son arme. C'est un pouvoir très utile face à ceux qui jouent à JK comme si ce n'était qu'un shoot ordinaire (hmmm, n'est-ce pas, Fishbone ?). Vous pouvez aussi l'utiliser pour récupérer des objets à distance, voire gauler un backpack par terre avant que l'adversaire ne le récupère. Très utile pour récupérer des objets que vous ne pouvez pas prendre normalement (recharge d'armure si votre armure est déjà au maximum). Cela peut servir à empêcher un autre joueur de prendre le bonus (shield, vie et compagnie).

Contre-mesures. Un adversaire ne peut utiliser Pull s'il est sous le coup de Blind. De même, si vous utilisez Persuasion et que l'adversaire n'a pas enclenché Seeing, il ne pourra pas utiliser Pull sur vous. Enfin, Pull ne peut être utilisé sur un adversaire s'il utilise Absorb.



SEEING

Coût mana : 30
Efficacité : 3/5
Étoiles :
– durée : 1 étoile = 10 s, 2 étoiles = 15 s, 3 étoiles = 20 s, 4 étoiles = 25 s
– effet : 1 ou 2 étoiles permettent de voir les outres joueurs, 3 étoiles de voir les joueurs et les objets et 4 étoiles de voir joueurs, objets et projectiles.

Utilisez Seeing quand vous entendez le son de Persuasion. Vous pouvez aussi vous en servir pour éviter Blind (cela ne permettra pas d'annuler Blind, il faut l'utiliser avant de subir Blind). Cela peut également servir quand il n'y a pas beaucoup de lumière. Attention, avec le raffut que fait ce pouvoir quand il est actif, vous perdez toutes chances de jouer les hommes invisibles.

Contre-mesures. Pas grand-chose, hormis utiliser Blind avant que l'adversaire n'utilise Seeing.

POUVOIRS CLAIRS



HEALING

Coût mana : 200
Efficacité : 2/5
Étoiles : 20 points de vie regagnés par étoile

Vous êtes guéri. Voilà. Il y a un délai d'une seconde entre le moment où vous utilisez le pouvoir et



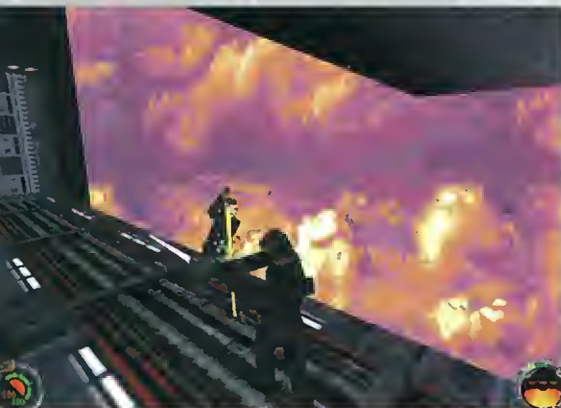
la guérison effective. Une seconde où vous pouvez mourir bêtement. N'attendez pas le dernier moment pour utiliser Healing.

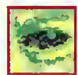


PERSUASION
Coût mono : 250
Efficocité : 4/5
Étoiles : 1 étoile = 10 s, 2 étoiles = 20 s, 3 étoiles = 30 s, 4 étoiles = 40 s.

Utilisez-le pour jouer les snippers et, en général, quand vous utilisez des armes conventionnelles. Utilisez-le pour augmenter l'effet de surprise lors d'une attaque. Ce pouvoir est extrêmement puissant en deathmatch, sauf dans un duel (un contre un). Pour plus d'effet, combinez-le avec Grip ou Pull. Si vous attaquez avec ces trois pouvoirs combinés un adversaire qui n'a pas Seeing actif, il y a toutes les chances qu'il reste sur le carreau. En plus, cela vous évitera de subir les dommages de Deadly Sight.

Contre-mesures. Persuasion est un pouvoir plutôt puissant, mais Seeing le tue dans l'œuf. Il y a deux méthodes pour utiliser Seeing et contrer Persuasion. La première consiste à avoir Seeing enclenché en permanence. C'est facile en duel, mais cela peut être plus délicat avec plus de joueurs si tous n'utilisent pas Persuasion et que vous devez contrer d'autres types de pouvoirs. La seconde méthode consiste à monter le volume des enceintes et de n'activer Seeing que quand vous entendez que Persuasion est utilisé par un adversaire.





BLIND
Coût mono : 100
Efficocité : 2,5/5
Étoiles :
– durée : 1 étoile = 5 s, 2 étoiles = 8 s, 3 étoiles = 12 s, 4 étoiles = 16 s.
– portée : plus d'étoiles = plus gronde portée

Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour stopper toute attaque par la force ciblée (Pull, Throw, Grip) puisqu'un adversaire aveuglé ne peut plus viser (sauf Blind : vous pouvez utiliser Blind même quand vous êtes vous-même aveuglé). Blind empêche Deadly Sight ou Seeing d'être utilisés. Ce pouvoir fonctionne mieux si vous ne vous servez pas beaucoup de Persuasion, comme ça il y a moins de chance que Seeing soit utilisé.

Contre-mesures. Si vous avez lancé Seeing, votre opposant ne pourra plus utiliser Blind sur vous. Même si on peut voir quelque chose après un Blind, c'est presque impossible de viser.



ABSORB
Coût mono : 200
Efficocité : 3/5
Étoiles : 1 = 5 s, 2 = 10 s, 3 = 15 s, 4 = 20 s.
Les dommages subis par une attaque de la Force côté obscur sont diminués : 1 étoile = 25 % de l'attaque sont absorbés et reconvertis en mana, 2 étoiles = 50 %, 3 étoiles = 75 %, 4 étoiles = 100 % (cela ne marche pas avec le pouvoir Throw).
Si vous ne pouvez pas vous empêcher d'utiliser des armes conventionnelles, utilisez Absorb qui vous protège de Pull. Mais par-dessus tout, Absorb est indispensable face à des Dark Jedi faisant grand usage de leurs pouvoirs offensifs. Remarquons quand même que ce n'est pas totalement efficace contre Grip, puisqu'on est quand même immobilisé.

Contre-mesures. Absorb ne protège pas contre Throw. De même, Grip conserve son pouvoir immobilisateur, ce qui peut suffire à placer quelques coups décisifs.



JEDI MAIL



Vous trouverez sur le CD plein de chouettes trucs pour votre Jedi : des skins, des niveaux multi, des utilitaires.

Quelques sites où la Force est puissante :

Jedi Knight Editing Zone. Ce site contient des patches, des niveaux, des skins, des extracteurs et des éditeurs.
http://209.3.106.157/files/files.htm

The Jedi Knight Outpost. Des infos techniques sur le langage de script (COG) de JK et plein d'autres trucs.
http://outpost.simplenet.com/JediKnight/



Official IRC Jedi Knight Ladder. Pour concourir contre l'élite des jedi et voir les résultats dans un classement.
http://www.warzone.com/iJKL/ijkl/index.htm

Pour ceux qui en ont marre de se taper ces abrutis de Ricains sur Internet Gaming Zone, voilà Jedi Internet Wars, une guilde de fraggies pour s'éclater à Jedi Knight. Des skins à télécharger, et un classement au :
http://www.mygale.org/09/ack







PROTECTION

Caût mana : jusqu'à 300 (an peut l'activer avec mains, mais si vous avez 300, 300 seront utilisés)
Efficacité : 3/5
Étailes : -

Ce pouvoir protège de toute attaque, exception faite de : charges séquenceur, détonateurs thermiques, rail detonators, concussion rifle, les pouvoirs Lightning, Destruction, Deadly Sight et le sabre laser. En plus, ces attaques annulent Protection. Ne l'utilisez pas dans une zone avec beaucoup d'objets pouvant être envoyés avec Throw.

Contre-mesures. Protection représente une armure de 200 points qui dure 53 secondes. Autrement dit, si vous êtes capable de venir à bout de 300 points de vie (200 points de protection plus 100 points de vie), l'adversaire sera éliminé. Et comme vous savez que l'adversaire possédant Protection ne peut avoir les pouvoirs Seeing ou Pull, les Jedi du côté clair peuvent facilement éliminer un utilisateur de Protection avec le pouvoir Persuasion et un concusion rifle ou un rail detonator (80 points de dommage pour le concussion, 110 pour le rail). Si Persuasion est actif et que vous utilisez en plus Blinding, ce sera particulièrement efficace. Si en plus vous utilisez Throw, les attaques porteront au maximum.



POUVOIRS OBSCURS

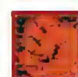


THROW

Caût mana : 30
Efficacité : 1/5
Étoiles : plus d'étailes = plus de portée

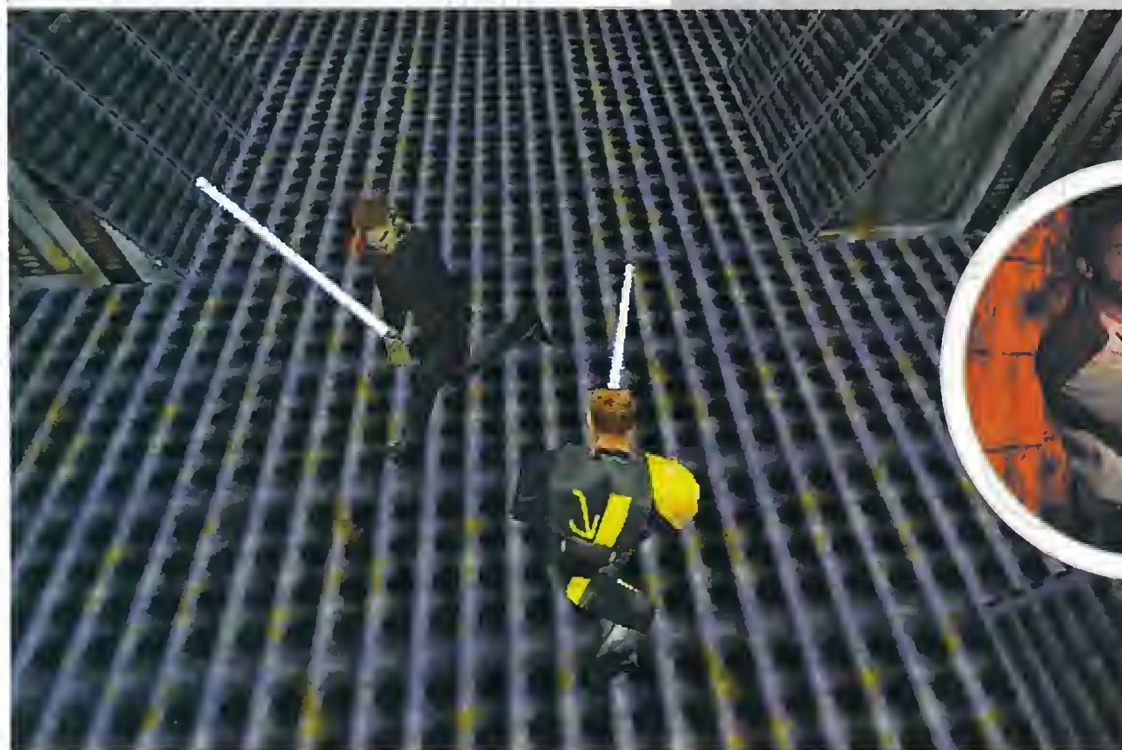
Ce pouvoir occasionne des dommages directs à un adversaire sur lequel Absorb ou Protection est actif. On peut aussi user de ce pouvoir pour jouer les snippers, l'adversaire ne sachant pas d'où viennent les objets. Vous devez vous trouver dans une zone avec des objets pouvant être déplacés (rochers, containers...) et ces objets doivent se trouver dans votre ligne de vue.

Contre-mesures. Il n'y a pas de pouvoir permettant d'annuler directement Throw, hormis Blind qui empêchera l'ennemi de viser. Le plus simple, quand vous affrontez un Jedi Noir raffolant de Throw, est d'éviter les zones contenant beaucoup d'objet susceptibles d'être projetés dans votre gueule de couard.



GRIP

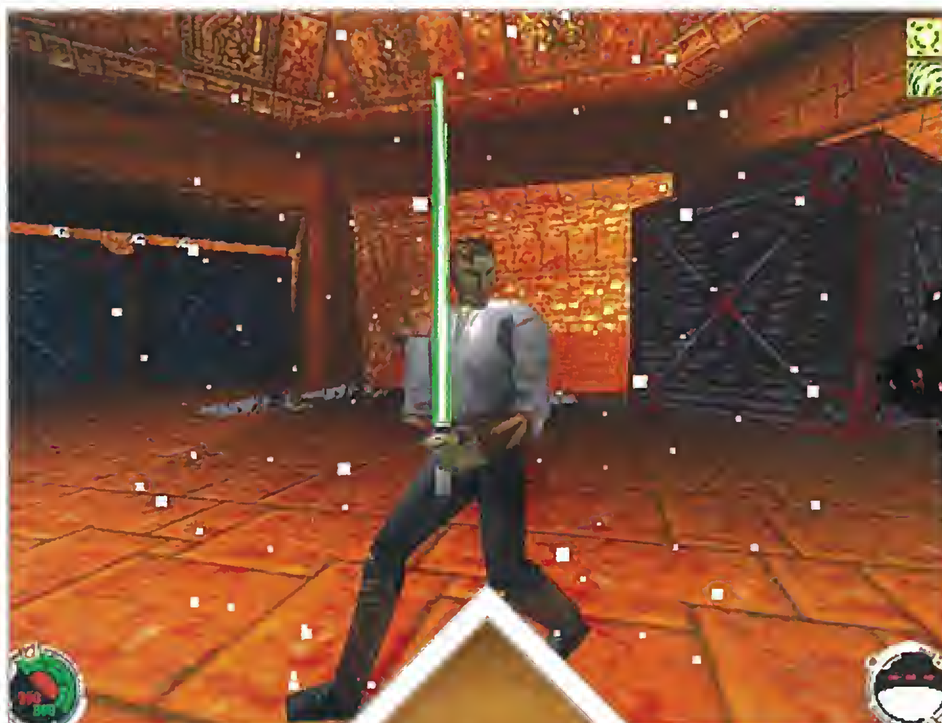
Caût mana : 50
Efficacité : 5/5
Étoiles :
– durée : 1 = 2 s, 2 = 3 s, 3 = 4 s, 4 = 5 s.
dammages 1 = 8 paints de vie, 2 = 24, 3 = 48, 4 80 (ces dommages ant été relevés sur un adversaire immabile).





Grip est probablement le plus puissant de tous les pouvoirs de Jedi Knight. Il utilise comparativement peu de mana, provoque des dommages considérables, et statufie légèrement l'ennemi, ce qui permet de lui administrer un supplément de baffes. Il peut servir à empêcher les couards de s'enfuir au milieu d'un combat. Si vous le pouvez, utilisez-le tout le temps. Si l'adversaire a Absorb activé, il ne prendra peu ou pas de dommages, mais sera toujours limité dans son mouvement, ce qui suffira pour le rejoindre et lui assener quelques coups fatals. L'unique cas où Grip est totalement inutile, c'est quand l'ennemi utilise Protection.

Contre-mesures. Tout d'abord, si vous arrivez à sortir du champ d'action après que Grip a été







activé, Grip s'arrêtera. Sauter et Jump peuvent servir à amorcer un mouvement de fuite. Absorb ne sert pas énormément, puisque vous êtes toujours limité dans vos déplacements. Si vous êtes vraiment acculé par Grip, vous pouvez toujours vous servir de Protection, mais vous risquez de vous mettre dans une situation encore pire (et de vous prendre les quolibets des autres joueurs : "Protection, c'est pour les frapettes !"). Le mieux est de sauter comme un kangourou pour se mettre hors du champ d'action de Grip. Autre suggestion : utilisez Grip avant l'adversaire. Ha ha.

LIGHTNING

Caût mana : cf. étoiles
Efficacité : 1/5
Étoiles : 1 = 40 mana, 2 = 35 mana, 3 = 30 mana, 4 = 25 mana

Lightning occasionne 13 points de dommage par boule d'énergie. Si vous avez un Dark Surge, utilisez-le à fond pour tuer un max de joueurs le plus vite possible.

Contre-mesures. Aborb protège contre Lightning. Sinon, il suffit de sortir du champ et de tirer en riposte.



DESTRUCTION

Caût mana : 200
Efficacité : 4/5
Étoiles : 1 = 35 points de vie, 2 = 50 PV, 3 = 65 PV, 4 = 80 PV

Le rayon de dommage de Destruction est plutôt grand. Du coup, si vous tirez dans le tas, tout le monde s'en prend plein la gueule. Vous pouvez aussi l'utiliser pour faire tomber un adversaire d'une passerelle. En tirant dans le sol, vous pouvez créer un champ de force touchant toute personne à proximité. Une bonne manière pour viser est de tirer sur un mur ou le sol juste à côté de la cible, plutôt que directement sur elle.

Contre-mesures. Absorb ne fonctionne pas mal contre Destruction. Si vous n'avez pas Absorb, considérez Destruction comme une attaque de type Rail et essayer d'éviter le tir.



DEADLY SIGHT

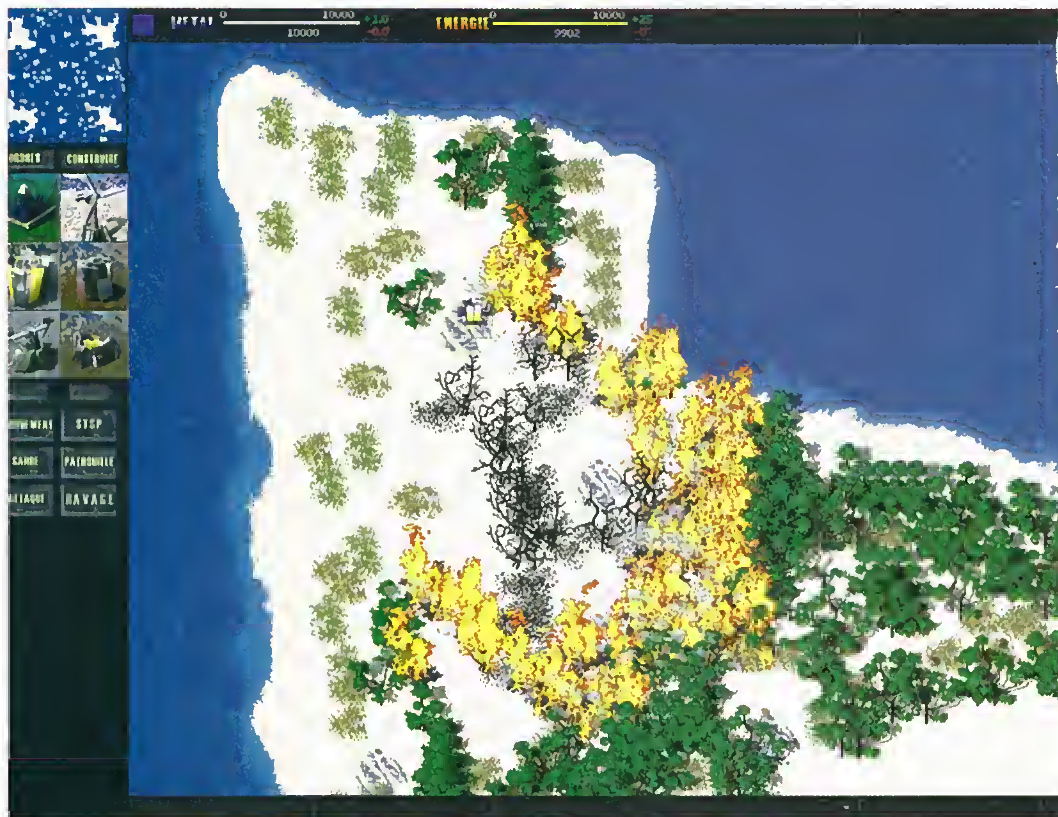
Caût mana : 300
Efficacité : 1/5
Étoiles : -

Deadly Sight est peut-être le pouvoir le moins intéressant de JK. Il ne dure que 7 secondes, fait 14 points de dommage par tir (2 tirs par seconde) et consomme abusivement la mana. Le seul avantage est que vous n'avez pas à trop vous prendre la tête à viser et que vous pouvez tirer dans le tas. Une fois que les autres joueurs auront vu que vous utilisez Deadly Sight, ils ne manqueront pas de vous bourrer le pif, simplement parce qu'ils savent que vous n'avez plus beaucoup de mana.

Contre- mesures. L'utilisateur de Deadly Sight n'a pas Seeing. Donc, vous pouvez tout simplement utiliser Blind. Il n'a pas non plus Pull, donc vous pouvez utiliser une arme conventionnelle. Deadly Sight est aussi inactif contre Persuasion. Le plus simple reste encore d'attendre 7 secondes que le pouvoir cesse, puis de passer à l'attaque : le gars n'a plus tripette de mana.

La bataille fait rage entre Dark Reign, Age of Empires et Total Annihilation pour le titre du jeu de stratégie temps réel le plus populaire sur le Net. Moi, j'ai choisi, et pendant que Bob Arctor nucléarise distraitement les troupes d'un allié venu à sa rescousse, je vous livre quelques notes tout en séchant les larmes de Fishbone : "T'inquiète Fish, moi aussi j'ai peiné au début". Pieux mensonge…

IVAN LE FOU





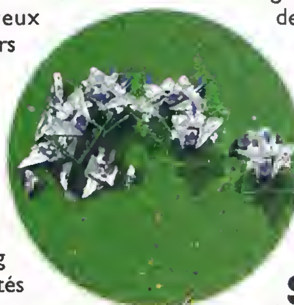
TOTAL

CARNETS DE ROUTE

Avant toute chose, il faut savoir que chaque semaine, les chacals de chez Cavedog (www.totalannihilation.com) mettent sur leur site une nouvelle unité officielle pour Total Annihilation, tantôt Arm, tantôt Core. À l'heure où j'écris ces lignes, il y en a neuf, pas toutes intéressantes. Elles sont faciles à télécharger (environ 70 Ko), ne peuvent être utilisées qu'en multijoueur, et uniquement si tous les joueurs de la partie en disposent. Attention toutefois : autant les cartes non officielles pour T.A. ne vous font courir aucun danger, autant les unités non officielles qui commencent à circuler sont déconseillées (trop de bidouilles difficilement réparables). Pour pouvoir installer les unités officielles, il faut disposer de la dernière version en date, la 1.2 bêta 1 (le patch étant disponible sur le site officiel).

AVANTAGE ARM

Ces nouvelles unités présentent un inconvénient : elles ont entériné la suprématie de l'Arm, si bien que vous rencontrerez peu de joueurs choisissant le Core. L'Arm avait déjà la préférence de nombreux joueurs en raison de ses tanks légers (Foudrax) et de ses hélicos, tous deux légèrement supérieurs à leurs équivalents Core. Par la suite, avec les Métallos marins et les tourelles lance-missiles flottantes, l'Arm a obtenu un avantage décisif sur toutes les cartes maritimes. Espérons que Cavedog corrigera le tir et sortira des unités Core qui valent le déplacement…



OH, LE BEL OISEAU

En fait, il y a depuis peu une unité qui oblige à elle seule à choisir Arm plutôt que Core, l'Eagle. Ce n'est rien de moins qu'un AWACS, une station radar volante avec la portée d'un radar de niveau 2. La carte est trop grande pour que votre radar la couvre entièrement ? Qu'à cela ne tienne, faites donc patrouiller un ou deux de ces petits bijoux à la limite de votre portée de détection. Vous avez une demi-douzaine de Bertha qui ne savent pas sur quoi tirer ? Avec l'Eagle, plus besoin de sacrifier un avion de reconnaissance, vous n'avez qu'à régler la hausse en fonction des indications qu'il vous donne à bonne distance. Si vous avez peur de la chasse adverse, faites accompagner votre Eagle d'un avion de transport contenant un brouilleur radar, vous voilà muni d'un AWACS furtif…

SUPRÉMATIE AÉRIENNE

Puisque nous sommes dans les avions, abordons le deuxième gros défaut d'équilibre de Total Annihilation : l'extraordinaire puissance des unités aériennes dans ce jeu. Leur force a été manifestement sous-estimée par les concepteurs.

A la limite, ce sont les seules unités d'attaque qu'il est nécessaire de construire, et l'apparition récente de nouvelles tourelles DCA n'y change rien. Ceci est particulièrement vrai sur les cartes maritimes, car les navires sont très mal défendus contre les attaques aériennes dans T.A. Aussi, pour que vos parties ne se limitent pas à la construction d'avions, d'hélicos ou de tourelles antiaériennes, je vous conseille de limiter le nombre d'unités aériennes à dix de chaque modèle. Cela permet une force de frappe suffisante pour atteindre n'importe quel objectif en cas de besoin, mais laisse sa variété au jeu.

Reconnaissons tout de même que la balance des unités et des camps en présence est une des grosses difficultés d'un jeu de stratégie (voir le choix d'une civilisation à Age of Empires), et c'est d'ailleurs en partie sur ce terrain-là que sera jugé un titre comme Starcraft. À bon entendeur, messieurs les programmeurs...

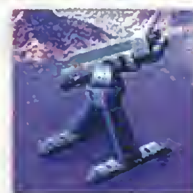


LES RENFORTS DE L'ARM



FLAKKER

Ce canon antiaérien coûte 1 069 de métal et 17 425 d'énergie et peut être bâti par n'importe quel constructeur avancé. Ses tirs ont une zone d'effet, il est donc particulièrement intéressant contre les avions en groupe. Malgré son coût, c'est une défense indispensable pour vos bâtiments importants.



DEFENDER NS

Cette tourelle lance-missiles flottante demande 71 de métal et 987 d'énergie et ne peut être construite que par un navire de construction. Elle a les mêmes caractéristiques que son homologue terrestre. Indispensable sur les cartes maritimes.



METAL MAKER NS

Ce n'est autre qu'un Metallo flottant, demandant zéro de métal et 1 480 d'énergie à la construction. Extrêmement utile quand on manque de place sur une île.



FORTIFICATION WALL

Ces fortifications demandent 27 de métal et 675 d'énergie, ainsi qu'un constructeur de niveau 2 pour être élevées. Elles sont beaucoup plus hautes que les Dents de Dragon et protègent donc efficacement en plus de ralentir l'ennemi. Très intéressant en défense.



EAGLE

Cet avion radar est construit dans un aéroport avancé avec 165 de métal et 8 062 d'énergie. Il a pratiquement la même portée qu'un radar avancé. Une unité extraordinaire.

ANNIHILATION

DES NOUVELLES DU FRONT

LES RENFORTS DU CORE



VOYEUR

Ce Kbot radar demande une usine Kbot avancée et 93 de métal plus 1 283 d'énergie. Il n'a que 85 % environ de la portée d'un radar standard et semble donc parfaitement inutile.



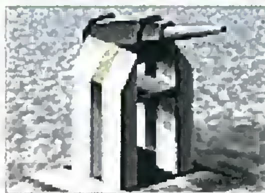
COBRA

Ce canon DCA à zone d'effet est pratiquement l'exacte réplique du Flakker de l'Arm. Il est donc indispensable.



DOMINATOR

Un Kbot lance-roquettes qui coûte 388 de métal et 2 107 d'énergie, et peut être construit dans une usine de Kbot avancée. Ses roquettes ont une zone d'effet, mais cela ne suffit pas à en faire une unité très intéressante, le Core ayant plutôt intérêt à construire des tanks.



TOASTER

Ce canon rétractable demande 2 146 de métal et 12 687 d'énergie, ainsi qu'un constructeur avancé. Le Toaster est enterré quand il ne tire pas, ce qui le protège de 80 % des dommages. Sinon, il est inférieur dans tous les domaines (portée, puissance, etc.) à la batterie Punisher, par ailleurs autrement moins chère.

DE NOUVELLES CARTES MULTIJOUEUR

Contrairement aux autres jeux récents de stratégie en temps réel, Total Annihilation n'est pas fourni avec un éditeur de cartes, Cavedog ayant expliqué que ce dernier aurait été trop compliqué à utiliser (la 3D, tout ça, vous comprenez, ce n'est pas pour les enfants, etc.). Résultat, il y a quelques éditeurs "faits maison" disponibles sur le Net, ainsi que nombre de ces cartes soi-disant très complexes à faire (y aurait pas du foutage de gueule dans l'air, par hasard ?). Certaines ne sont que des transformations de cartes officielles, d'autres de vraies créations avec de nouveaux graphismes. Je ne saurais trop vous encourager à aller renouveler votre stock pour l'hiver, par exemple chez l'excellent www.annihilated.com.

C'est clair, c'est là que Quake prend toute sa dimension : en réseau. Mais tout le monde ne dispose pas de quatre PC linkés en IPX. La solution : le Net. Un bon provider, un bon modem et hop, c'est parti pour les tueries de 4 heure du mat'.

GANA



QUAKE 2







Je n'étais pas un Quaker, loin de là. Jusqu'à présent, j'étais plutôt Duke, branche intégriste du mouvement. J'avais même carrément détesté le premier Quake. Quake 2 solo ? Miam, je mange l'hameçon. NetQuake 2, ça y est, je frétille au bout du fil. On allume son PC, on branche son modem, on se connecte sur le Net, on lance GameSpy et là on choisit ses victimes. Double-clic sur un serveur et hop, dans l'arène avec les Ricains.

Préparez-vous à morfler car vraiment, les mecs sont super bons, à peine vous vous téléportez que voici trois gars à vos trousses. Alors là, un conseil de ma grand-mère qui habite Strasbourg, courez, courez comme au premier de l'an. Pas facile de jouer ici, à Joy. Toujours quelqu'un pour passer dans mon dos, pour grommeler : "Grmpf... Quake ?... j'aime pas... montre... j'peux essayer ?... Mmmm... PUTAIN J'ME FAIS ALLUMER !!... Attend j'ai rien vu j'm'en refais un... PUTAIN MEME PAS LE TEMPS DE DE... une derch... Ah ah ah... comment j'vais les allumer avec cette arme de la... CHIER !!... une autre... ok j'y vais... MERDE... j'en ai tué quelques-uns quand même... COMMENT ÇA FRAGS MOINS DEUX ??... attends deux secondes c'est un Belge, je vais l'insulter... Rhaaa... je me fais tirer dessus pendant que j'écris que son pays ne mérite pas d'être dans la CEE... Je rajoute une couche sur Adamo et je te passe la main..." Etc., etc. Tant pis, je jouerai chez moi.

CHEZ MOI, PAREIL, MAIS TOUT SEUL

Je me fais éclater. C'est ultra rapide, ça grouille de partout. Les Ricains sont sacrément bons, mais je dois dire que vers les 4 heures du matin, je commençais à me débrouiller un peu, genre je faisais une dizaine de frags alors que les autres en avaient le double. Le truc, c'est de choper la bonne arme dans les secondes où on arrive, passé ce delai, c'est la mort assurée. Du coup, je ne choisis que les niveaux que je connais par cœur... même punition. Je rectifie : faut connaître les niveaux, avoir une arme et viser correctement. Bon, ils sont trop nombreux, plus d'un milliard sans doute, je vais juste garder mon bout de viande, et celui-là personne ne le prenDrrRraaaAArrRgh. Arf, c'est encore cette fille du Middle-West, "Killer" qu'elle s'appelle, elle doit pas aimer les Francais, elle arrête



pas de me buter. Bon, je quitte le serveur et je me branche sur le forum IRC de Joystick et de Quake-fr. Dingue, il est plus de 4 heures du matin et y a encore du monde qui parle (le sujet, c'est lansolo face aux intempéries).
- Oh les gars, ça vous branche un Quake 2, là maintenant tout de suite ?
- Euh nan, pas tout de suite, je drague une Canadienne.
- Ah non, c'est maintenant ou jamais.
- Bon ok, je prends son e-mail et j'arrive, c'est quoi l'adresse du serveur ?
- 195.74.203.17.
- Noté.
- Ok, bonne nuit, ma jolie Canadienne.
- Idem.
Trop beau. On se retrouve tous ensemble dans un niveau à faible gravité. Il est immense. Troué de puits insondables. Les roquettes fusent, les grenades volent à perte de vue. Et nous, on s'entretue dans toutes les positions du Kâma sûtra quakien, exécutant au passage des sauts périlleux, se cartonnant en chute libre. C'est 2001 l'Odyssée de l'Espace version hard. Le jour se lève. Tant pis, je dormirai demain.









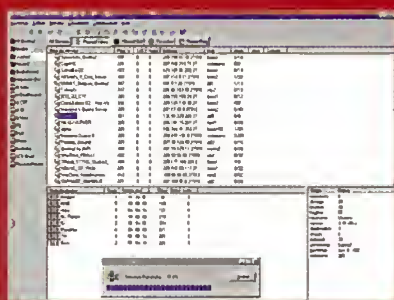


LES PATCHES

Sur la première version commerciale, le mode réseau était mal foutu. Il a donc été corrigé après sa sortie (une sale habitude qui tend à se généraliser). Le dernier patch 3.10, vous le trouverez dans le décidément précieux CD de ce numéro, dans le répertoire DATA\PATCH. Il est strictement nécessaire, pour jouer sur le Net, que tous les participants utilisent la même version. Nous en sommes à la 3.10, mais il n'y a pas de raison qu'une 3.11 ne voit pas le jour. Les derniers patches se téléchargent sur la page d'ID Software www.idsoftware.com



GAMESPY



C'est l'Utilitaire avec un grand "U", parfaitement indispensable pour jouer, entre autres à Quake 2 sur le Net. Avantage de taille, il est en français. Pourtant, nous ne le devons pas à GT. Il s'agit d'un superbe shareware, disponible gratuitement en version limitée, et dont on peut commander la version finale pour 20 $, soit une centaine de francs. Vous trouverez la version shareware dans le CD de ce numéro, dans le répertoire \DATA\WIN95\JEUX ou sur leur page Web www.gamespy.com. La version commerciale ajoute un client de "Chat" qui permet de discuter avec les autres joueurs, de localiser ses potes, d'obtenir un message quotidien pour se tenir au courant de tout ce qui se passe dans le monde du jeu sur le Net (add-on, bêta-tests, etc.), et quelques autres options intéressantes. Mais l'important est que le shareware est tout à fait suffisant pour jouer : en un rien de temps, il vous donne la liste de tous les serveurs "Up" pour Quake, Quake 2, Hexen 2, QuakeWorld classés par ping. Vous aurez ainsi toutes les chances de trouver les serveurs les plus rapides. Il vous donnera toutes les informations nécessaires : nombre de personnes connectées, leur ping, leurs frags, la carte sur laquelle ils jouent, le type de jeu, etc. Une merveille que j'vous dis. D'autres programmes existent, mais de tous ceux que nous avons testés, c'est celui-ci le meilleur. Précisons que GameSpy permet également de jouer à Hexen 2, Quake, QuakeWorld et une version devrait sortir qui fait tourner Jedi Knight.



TACTIQUES GAGNANTES

Comme moi, vous allez apprendre l'humilité. Les joueurs qui hantent les serveurs sont assez brutaux. Évidemment, la meilleure tactique, c'est de bien jouer. Mais bon, voici tout de même quelques trucs qui vous permettront (peut-être) d'échapper au ridicule.

- Sniper : ça marche surtout pour les parties avec beaucoup de joueurs, où sur les petits niveaux. Trouvez un coin planqué en hauteur, avec vue sur un passage fréquenté, possibilité de se planquer, et, très important, dans lequel réapparaissent des armes et des caisses de soin. Il y en a souvent un ou plusieurs par niveau. Autre technique de sniper, se planquer près d'un téléporteur. Le temps que l'adversaire pige où il a atterri, butez-le. Outil sympa : le silencieux, qui ne masque pas l'éclair mais seulement la détonation. Le silencieux ne marche pas pour toutes les armes.

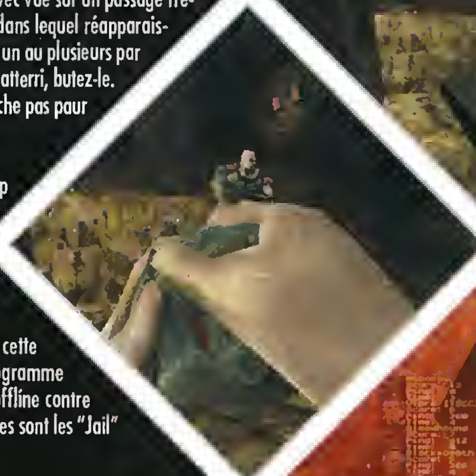
- Human Bomb : c'est une tactique de débutant, sans finesse mais efficace, surtout quand il y a beaucoup de monde dans le niveau. Les grenades sont très puissantes, mais c'est aussi un moyen de se faire sauter le caisson, donc méfiance. Lancée au pif dans un ascenseur ou dès qu'il se met en marche, c'est un frag facilement gagné. En revanche, elle signale votre présence à grands fracas. Balancée directement sur l'adversaire, elle le réduira en poudre, mais s'il en réchappe, il foncera et vous finira.

- Mémorisez les niveaux : ce sont toujours les mêmes niveaux qui sont utilisés pour jouer sur le Net. De cette manière, vous pourrez rapidement reprendre les meilleures armes du niveau. Utilisez pour cela le programme crbot093 dans le CD Joy de ce numéro qui émule le Deathmatch permettant de jouer en Deathmatch offline contre des bots joués par l'ordi. Au départ, choisissez donc des niveaux que vous maîtrisez. Les niveaux classiques sont les "Jail" et les "Warehouse".

- Ne pas se kamikazer : résistez à la tentation de tirer sur tout ce qui bouge quand vous redémarrez ; ça ne fait que signaler votre présence. Foncez tout de suite à la recherche d'une arme puissante avant d'essayer de blaster vos petits camarades.

- Mettre le mode auto-run dans les options pour courir comme un lapin.









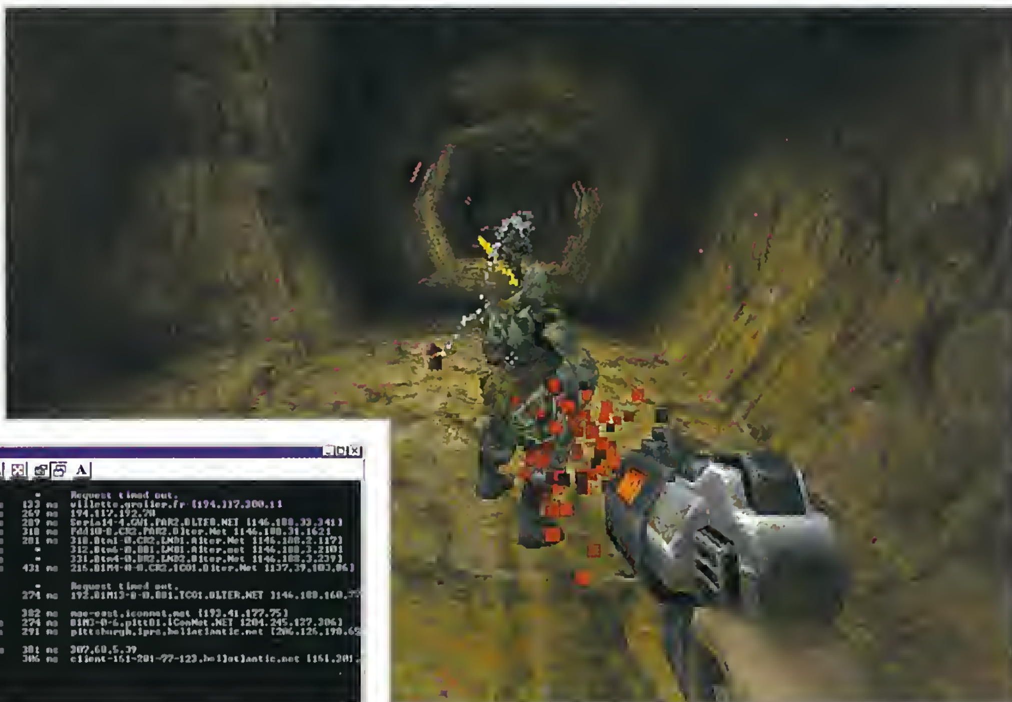


CONFIGUREZ VOTRE CLAVIER

C'est une question de goût, évidemment. Mais l'expérience prouve que se diriger avec la souris, sauter avec le bouton droit et tirer avec le bouton gauche donne un énorme avantage. Parce que les niveaux sont très aériens, il vous faudra toujours bouger la tête dans tous les sens pour ne pas trop vous faire allumer par les crapules qui ne manqueront pas de se planquer en hauteur ou en contrebas, mais aussi parce que les joueurs expérimentés n'arrêtent pas de se baisser pour vous tirer dans les pattes, vous sauter sur la tête, et d'ailleurs sauter dans tous les sens comme autant de crapauds pour rendre la visée plus difficile. Vous pouvez aussi mettre la touche en shift pour changer les armes. L'idéal, pour se diriger, ce sont les flèches. Un petit truc qui peut être pratique, c'est d'associer le shift droit à next weapon. En fait, l'important c'est que toutes les touches importantes se trouvent à proximité des flèches : se baisser et next weapon. Le déplacement latéral perd beaucoup de son intérêt quand on joue à la souris. Dernier détail, la touche F1 fait apparaître la liste de vos adversaires, avec leur gueule, leurs frags et leur ping.

TRACE LES BAUDS, MEC, ET CHOISIS TON DEALER

Sous DOS, l'instruction "tracert ip" (remplacez "ip" par l'addresse IP du serveur que vous désirez tracer et n'oubliez pas l'espace entre "tracert" et l'IP) donne la liste des posserelles par lesquelles votre provider passe pour arriver à ce serveur, ainsi que leurs pings. Moins il y a de posserelles, plus la connexion est rapide. Certaines passerelles sont plus lentes que d'autres et jouent le sale rôle de goulet d'étranglement. Tracer les serveurs sert à vérifier si votre provider est lent ou si le problème vient du serveur auquel vous vous connectez. Chaque provider vous donnera des temps de connexion différents. En utilisant les offres promotionnelles genre "un mois gratos" livrées avec votre modem, ou dans les magazines informatiques, vous pouvez les comparer. Vous pouvez également demander aux gens de votre région qui se baladent sur IRCnet (#quake-fr ou #joystick par exemple) les différents pings qu'ils obtiennent avec leur provider. Comparez-les et choisissez celui qui présente le meilleur rapport ping/prix.









LEXIQUE

PING
Le ping est un paquet de données qui fait un va-et-vient entre votre machine et le serveur. Il est calculé en milliseconde. Plus il est court plus votre jeu sera fluide. Pour Quake2, le minimum est un ping de 500 milliseconde. Précisons qu'avec un modem, vous ne pourrez pas descendre en dessous de 150 ms.

LAG
Si votre connexion est très lente, on parle de lag. Le lag est causé par une mauvaise transmission des paquets de données signalés par des Request Time Out lors du ping. Il peut venir du provider ou des passerelles (les serveurs entre votre provider et le serveur à atteindre). Dans Quake 2, les effets du lag sont par exemple de vous faire passer sur des bonus sans les prendre, des déplacements débiles (on se retrouve téléporté n'importe où), un affichage qui saute, l'écran qui se gèle, on se fait buter sans comprendre pourquoi. Quand vous laguez, pour les autres joueurs, votre personnage ne bouge plus et présente donc une cible idéale.

FRAG
C'est tout simplement le nombre de joueurs que vous avez butés. Quand on se tue soi-même, on perd un frag. Dans la configuration d'une partie sur le Net, on peut en option limiter le nombre de frags. Arrivé à ce chiffre, les différents scores sont affichés (hit-parade), la partie recommence et les compteurs sont remis à zéro.

MYTH

En raison de la non-implémentation du jeu multijoueur dans la version bêta utilisée pour faire le test, nous n'avions pas pu voir ce que Myth avait dans les tripes lors d'une partie multijoueur. Nous passerons volontairement sur le jeu à deux en réseau local ou par liaison directe qui ne recèle que peu de possibilités originales. Et nous vous parlerons du serveur dédié : Bungie.net que nos copains, auteurs entre autres de Marathon et de Abuse, ont eu la gentillesse de mettre à notre disposition. Myth est un jeu qui peut typiquement donner les meilleurs résultats en réseau. Comble du bonheur, Bungie a installé un serveur dédié et un classement permanent des joueurs. Alors ne boudons pas notre plaisir.

BOB ARCTOR







L'INSCRIPTION

À l'instar du Westwood Chat, de l'76.net, pour parler des meilleurs, ou encore de Battlenet, Bungie.net est bien souvent bondé et vous n'aurez aucune difficulté à trouver une dizaine de partenaires à toutes heures pour jouer à cache-zombies. La première étape pour vous connecter est l'inscription. Pour ce faire, rien de plus simple : ouvrez votre browser préféré et rendez-vous sur la page du www.bungie.com. Choisissez l'option "register" et remplissez la fiche signalétique en n'oubliant pas de rentrer le code de 120 caractères qui se trouve au dos de la pochette du CD.

Revenu dans le jeu, choisissez l'option "multiplayer", puis rentrez votre nom et le mot de passe que vous aurez choisi sur le serveur web de Bungie. C'est le moment de personnaliser votre oriflamme : choisissez d'abord une icône parmi les nombreuses que l'on peut trouver, puis appliquez-lui des couleurs primaires et secondaires. Pour vous connecter au serveur de Bungie, il suffit d'appuyer sur le bouton pour être aussitôt téléporté au cœur de ce chatoyant mais cruel petit monde médiéval.







LE CHAT

L'endroit oú vous allez vous retrouver n'est rien d'autre qu'un bête lieu de discussion oú vous pourrez démarrer une partie ou en rejoindre une autre avant qu'elle ne commence. Sur la partie gauche figure la liste des joueurs présents sur le serveur, et sur la droite les parties en cours. Les joueurs ou les parties disponibles sont affichés en surbrillance.

LES REGLES

Regardez bien les régles que l'host imposera pour le jeu, elles détermineront les tactiques de départ. Avec des régles optionnelles, vous aurez droit á de multiples délais, avant que la bataille ne commence, pour faire nombre de trucs.

NOMBRE DE JOUEURS

De France, il est utopique de vouloir des parties à 16 joueurs en raison du lag qui en découle. Préférez les parties à moins de 8.

LIMITATION DE TEMPS

Trés intéressante, surtout pour limiter la durée des parties en équipe. La durée est limitée á 90 minutes, mais il faut bien garder á l'esprit que les batailles en mode "sanglant" ne dureront bien souvent que moins de 30 minutes.

PHASE D'EXPLORATION

Permet d'explorer une région avant que l'escarmouche ne débute, de façon á repérer les objectifs, les points stratégiques, les collines pour placer les archer ou les plans d'eau et les riviéres.

VÉTÉRANS

Cette option, trés utile et trés "role playing", autorise les protagonistes présents á utiliser les unités qui ne se sont pas fait massacrer lors de la derniére bataille. Ces unités expérimentées remplaceront, dans vos rangs, les novices.



ÉQUIPES

Les options d'équipes permettront aux joueurs de s'allier, et on pourra limiter le nombre d'équipes maximum dans un jeu á plusieurs.

LES UNITÉS

LES BONS

GUERRIERS

Les Guerriers jouent le rôle de fantassins. Avec une vitesse et une force moyenne, ils représentent en général le gros des troupes. On peut leur trouver une utilisation efficace en les plaçant en défense pour protéger les troupes "spéciales" qui sont la cible habituelle des adversaires les plus meurtriers.

ARCHERS

Les Archers seront à placer, pour une meilleure efficacité, sur des hauteurs. Trés peu passionnés par l'autodéfense, ils se défendront très mal face à une attaque, et une compagnie dans son entier se fera décimer rapidement par un binôme de Ghols, très rapides et très brutaux.

NAINS

Les Nains constituent la petite force malicieuse qui pourra faire une réelle différence pendant une partie : comme ils lancent des explosifs et piègent les chemins avec des satchels, ils pourront semer la terreur et le vide dans les troupes ayant une formation du type "rang d'oignons".

COMPAGNONS

Les Compagnons sont un peu les logisticiens en chef d'une armée. Grâce à leur pouvoir de guérison limitée, on leur fera apposer les mains sur les unités les plus puissantes (et donc les plus précieuses) pour les soigner.

FOUS DE GUERRE

La palme d'or des troupes abruties de ce jeu revient incontestablement aux Bersercks. Vous prendrez un malin plaisir à les faire courir torse nu dans les buissons, à la poursuite des ennemis les plus rapides, à savoir les Ghols.

GÉANTS DE LA FORET

Les Géants de la forêt sont les unités les plus fortes physiquement parlant dans Myth. On les enverra en avant pour dégager les obstructions de passages étroits comme les ponts ou pour aller s'expliquer avec leurs alter-ego d'en face, les Trows.

AVATARS

Les Avatars utilisent la magie et savent manier l'épée. Ces troupes sont très précieuses, et on aura un grand intérêt à les laisser en retrait jusqu'au dernier moment, même s'ils sont isolés.

LES MÉCHANTS

GHOLS

Les Ghols servent avantageusement de commandos en se dirigeant sur les unités les plus faibles pour semer la mort dans les rangs. Leurs cibles privilégiées sont les nains ou les archers, qu'ils massacreront par sachets de 10.

SANS-AMES

Les Sans-âmes se sont spécialisés dans l'attaque á distance et utilisent pour ce faire des javelots qu'ils jettent avec une bonne précision. Comme les archers, on les placera sur des hauteurs pour leur faire gagner en portée.

THRALLS

Les Thralls sont la chair á canon des forces des ténébres. Peu onéreux mais trés lents, ils constitueront le gros des forces de l'infanterie.

ARAIGNÉES

Les Araignées inspirent une terreur ancestrale à tous et toutes, à cause de leur force et de leur vitesse. Leur petite taille leur permet de se dissimuler presque entièrement dans l'eau, et ceci même dans les hauts-fonds.

MYRMIDONS

Les Myrmidons sont des guerriers morts-vivants qui se sont spécialisés dans l'utilisation de la double-faux. D'une force et d'une dextérité remarquables, il seront les piéces maîtresses d'une bonne attaque.

WIGHTS

Les Wights inspirent la terreur partout oú elles passent. Ces créatures atroces ont le pouvoir d'exploser á la gueule de tout crétin qui aurait la bonne idée de les attaquer au corps á corps. Leurs explosions ont un blast conséquent, et on devra les empêcher á tout prix d'approcher du gros des troupes.

FETCHS

Les Fetchs sont les équivalents des Avatars dans le camp de l'Empire. Leur pouvoir de lancer des éclairs est particuliérement redouté par leurs adversaires. Pour améliorer l'efficacité d'une attaque, on les mêlera au rang des Thralls ou des Araignées.



TRUCS À SAVOIR

Les batailles sur le Bungie.net ne sont pas toutes des escarmouches en deathmatch. Il est en effet possible, si vous trouvez des partenaires, de faire des batailles en mode "coopératif".

Le dernier patch (que vous devriez en principe posséder) permet de zoomer en arrière sur une distance plus grande.

AGE OF

Dans la vraie vie (vous savez, cette partie du mois où l'on reçoit des factures), nous sommes parfois confrontés à des choix douloureux : spaghettis ou coquillettes ? Pâtes ou riz ? France ou Télécom ? Les Bahamas, Saint-Martin ou les Hauts-de-Seine ? Dans une partie d'Age of Empires en multijoueur, vous avez le choix entre 12 civilisations différentes, et devinez quoi ? Pas le droit à l'erreur.

IVAN LE FOU





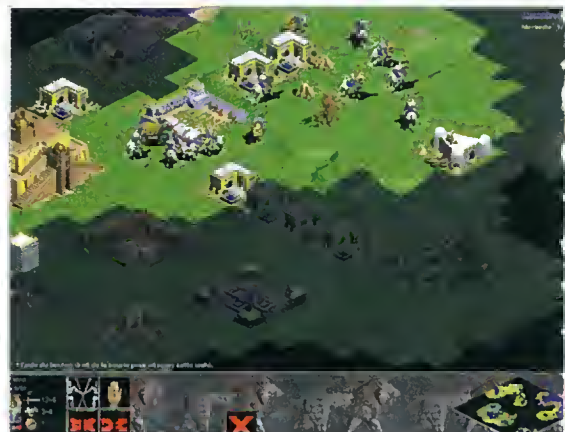
On ne dira jamais assez l'importance de la composition des troupes lors d'un affrontement. Je me souviens d'un général d'armée pendant la Grande Guerre qui, se plaignant beaucoup de la faiblesse numérique de ses troupes, trouvait néanmoins une satisfaction dans le fait que ses soldats étaient en majorité bretons : "Les Bretons ne valent rien pour l'offensive, écrivait-il, mais ils sont intraitables en défense". Et là, je crois que tout est dit...

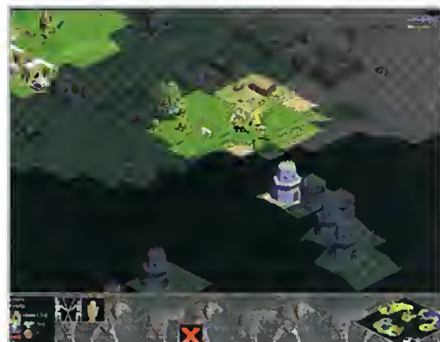


LES 2 CIVILISATIONS QUI GAGNENT

Bon, je vais le réécrire pour ceux qui croient encore qu'Age of Empires est apparenté à Civilization : Age of Empires est un jeu où la vitesse est primordiale en multijoueur. Une fois cela compris, les deux meilleures civilisations ne sont pas difficiles à trouver, ce sont celles qui ont des villageois 30 % plus rapides que les autres : les Assyriens et les Yamatos. Des villageois plus rapides, cela permet d'avoir les ressources plus vite, donc des unités de combat plus nombreuses et de briller dans les livres d'Histoire en inventant la guerre éclair. Ces deux civilisations permettent des "rushes" meurtriers, mais se doivent de gagner avant l'Age de fer sous peine de graves difficultés...

- Les Assyriens : bien équilibrée, rapide, c'est sans aucun doute la meilleure civilisation du jeu. S'ils ne gagnent pas très vite, les Assyriens seront mis en difficulté par des éléphants adverses ou une marine efficace.
- Les Yamatos : ils sont rapides et disposent d'une cavalerie bon marché. C'est la civilisation idéale pour écraser l'adversaire en une demi-heure avec des scouts à cheval. Après, évidemment, sans éléphants, ni chariots, ni engins de siège, les choses se compliquent...





EMPIRES
QUELLE CIVILISATION CHOISIR ?

VERSION 1.0A

Un patch pour Age of Empires est désormais disponible chez Microsoft, qui fait passer de la version 1.0 à la version 1.0a. Voici quelles sont les nouveautés.
- Il est possible de changer la limite de population (50) en tapant une ligne de commande, mais les développeurs le déconseillent pour ne pas altérer les performances du jeu (quand je pense qu'il y a des jeux qui permettent 200 unités en 3D dans chaque camp, quels prétentieux...).
- Désormais, si une de vos unités est attaquée, ses voisines réagiront, même si l'adversaire n'est pas dans leur champ de vision (Monseigneur est trop bon !).

Les développeurs ont cru devoir également corriger quelques bugs (pas possible, il en restait donc ?).
- Les unités d'un même groupe ne s'arrêteront plus à chaque collision.
- L'astuce consistant à construire plusieurs forums avant l'heure est rendue impossible.
- La stabilité du jeu multijoueur a été améliorée.

Comme d'habitude dans ces cas-là, me voilà hésitant entre la satisfaction de voir que certains défauts vont peut-être disparaître et l'irritation de constater que les développeurs finissent leur travail APRES avoir vendu le jeu...

LES CIVILISATIONS QUI DURENT

Si jamais la carte sur laquelle vous jouez est maritime, ou suffisamment grande pour empêcher les Assyriens fous ou les Yamatos déments de vous tomber dessus tout de suite, il convient de choisir une civilisation gagnante sur le plus long terme.
- Les Égyptiens : apparemment désavantagés (peu de fantassins, pas de cavalerie ni d'engins de siège), les Égyptiens ont des atouts dont il faut savoir profiter : ils extraient plus d'or et ont d'excellents chariots. Cela, combiné avec la possibilité de faire des éléphants et une marine très correcte, en fait une civilisation tout à fait efficace.
- Les Grecs : bon, d'accord, ils n'ont pas d'archers, ni d'éléphants, ni de chariots. Mais ils compensent par un arbre des technologies important et... plein d'hoplites (vous savez, ces fantassins qui font plus de dommages que les éléphants de guerre...).
- Les Phéniciens : des éléphants pas chers et une marine redoutable, ceux-là, ils ont presque tout bon. Évidemment, s'il n'y a pas d'eau sur la carte, sans engins de siège... Mais vous cherchez la petite bête, là.



LES CIVILISATIONS À ÉVITER

Bah oui, vous croyiez tout de même pas que vous auriez 12 civilisations équilibrées ? Y a du rebut.
- Les Minoens : pas d'éléphants, ni de cavalerie, ni de chariots, ni vraiment d'archers. Ah ? Pas de tours de défense non plus ? Tant pis.
- Les Sumériens : pas de gros défauts (en dehors de l'absence de cavalerie et d'éléphants), mais rien d'enthousiasmant non plus, alors il y a mieux.
- Les Babyloniens : pas de marine du tout, c'est quand même gênant. Surtout quand on n'a aucune unité lourde (éléphant, cavalerie ou fantassins d'élite). Babylone, Babylone... elle se serait pas un peu cassé la gueule, des fois ?
- Les Chosons : ils montent bien à cheval, ça c'est sûr. Mais à part ça...

LES CIVILISATIONS PILE OU FACE

J'appelle "pile ou face" les civilisations qui ont de grosses qualités, mais des défauts terribles. Suivant la carte ou la tactique employée, elles sont capables du meilleur comme du pire.
- Les Changs : il s'agit d'un bon choix pour le rush "go straight, no stop" parce que leurs villageois peu chers permettent de démarrer très vite. Mais à ce jeu-là, les Changs semblent moins efficaces que les Assyriens ou les Yamatos, et si jamais le rush ne réussit pas, ils sont à la fois nuls sur les flots et pas terribles sur terre. Risqué.





- Les Hittites : sur terre, ils ont toutes les unités intéressantes et efficaces. Sur mer, aucune. Tout dépend donc de la carte choisie.
- Les Perses : de super combattants, qui sont les seuls à pouvoir combiner éléphants de guerre et cavalerie lourde. En plus, leurs trirèmes sont très puissantes. Mais ils sont lents car ils n'ont accès ni à l'irrigation, ni à la charrue, ni à la roue. Et ça, c'est très embêtant.

Quelle que soit la civilisation choisie au final, n'oubliez pas que le salut est dans la spécialisation à outrance : gonflez à bloc les domaines où vous êtes avantagés, faites tous les upgrades concernés et... chaaargeeeez !

COMMENT VANNER VOTRE ADVERSAIRE ?

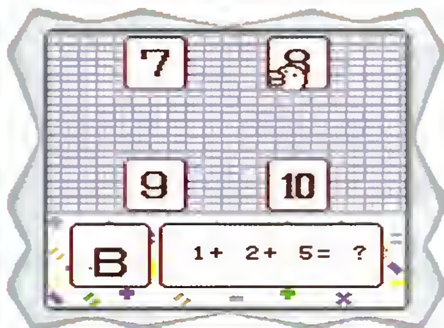
Comme dans Warcraft 2 ou Dungeon Keeper, il existe dans Age of Empires un moyen d'envoyer des phrases sonores toutes prêtes (les "taunts" : les vannes) pour énerver vos adversaires. Une option assez sympathique, malheureusement gâchée par la voix unique et misérable choisie pour la VF (vous pouvez downloader les fichiers anglo-saxons sur www.gamewatch.com/smag/AOE). Pour lancer une vanne, tapez son numéro pendant la partie.

1 : Oui.
2 : Non.
3 : Il me faut de la nourriture.
4 : Pouvez-vous me passer le bois, s'il vous plaît ?
5 : De l'or, s'il vous plaît.
6 : Je veux de la pierre.
7 : Hein ?
8 : Vos efforts sont pitoyables
9 : Youhou, yep, yep, youhou !
10 : Eh ! Je marche dans ta ville !
11 : Rires 1
12 : Rejoignez-moi.
13 : Est-ce bien raisonnable ?
14 : Allez, commencez la partie !
15 : C'est pas beau, ça ?
16 : Attaquez-les immédiatement !
17 : Rires 2
18 : Je suis faible, épargnez-moi je vous en prie.
19 : Rires 3
20 : Je viens d'obtenir satisfaction.
21 : Waouw ! Chouette ville, hein ?
22 : Nous ne tolérons pas un tel comportement.
23 : Sortez !
24 : Nom de Dieu !
25 : Oh yeah !

Consoles

Ce mois-ci, les jeux sur consoles ne sont pas d'un très bon cru. Et c'est tant mieux car à force de parler de softs parfaits, on finit par être blasé et, au pire, devenir symétrique. Non, je ne blague pas, je parlais encore récemment avec Pom2ter de la non-symétrie des visages. Ainsi dans le métro, sur la ligne Pont de Sèvres, admirais-je le double visage des voyageurs. Certains masquaient leur manque de symétrie en penchant leur tête sur le côté, jouant avec la ligne de fuite de la perspective, atténuant ainsi leurs défauts. Inutile de vous préciser que j'ai trouvé cela très bas.

Diddy Kong Racing, c'est l'histoire de plusieurs potes zanimaux qui veulent prouver au monde qu'il existe un moyen intelligent pour ne pas finir dans un vulgaire jeu de plates-formes...



Les crottes électroniques contaminent le monde avec leurs exigences en matière de confort de vie, lobotomisant notre libre - arbitre. Les voilà maintenant dans ma Game Boy...

Tamagotchi

Elevage de cafards pour tout joueur - Game Boy

Les Tamagotchis sont, à la base, de petits porte-clés dotés d'instincts de rats. Ces petits cafards virtuels envahissent les consoles en commençant par la très populaire Game Boy. Bandai décide, en sortant le Tamagotchi sur Game Boy, d'asséner un coup fatal au lobby intellectuel en proposant des nouveautés par rapport au gadget original : de nouveaux aliments en sus (les légumes, les gâteaux), des jeux de l'esprit au challenge insurmontable (calcul mental du style "1+1"...), le tout surmonté de trois niveaux de difficulté pour chaque activité, qu'elles soient sportives ou intellectuelles. En bref, c'est la classe. De plus, une option judicieuse vous permettra d'accélérer le temps afin d'assister, au bout de trois heures, à la mutation complète de votre pote la crotte. La finesse du jeu réside dans le dosage des aliments et des activités de votre Tamagotchi qui, aussi sensible que l'épaisseur d'un tympan, peut manifester une personnalité trouble et envahissante ou souffrir de maladies psychosomatiques dont l'incarnation graphique suprême est le "bec de lièvre". Si, au départ, on rigole parce que le soft est misérable techniquement, on finit très vite "limit nervous breackdown" du fait des revendications incessantes de l'animal virtuel, d'où la naissance d'un second jeu : donnez à votre cafard le nom de Ricky Martin puis butez-le en un temps record en le gavant de confiseries. Mmmhhh... Deux jeux en un, c'est génial... pour les pleins aux as et les créatifs en manque de performances artistiques, les autres vivront normalement en restant ignorants.



ÉDITEUR BANDAI MEMORY CARD NON	CONTINUES SAUVEGARDE DIFFICULTÉ DIFFICILE	NOMBRE DE JOUEURS 1	TECHN. 2	DESIGN 4	INTÉRET 29

Diddy Kong Racing

Les "zanimaux ouf" du volant pour tout joueur - Nintendo Rare

Mmmhhh... Comparer d'emblée Mario Kart et Diddy Kong Racing est d'une maladresse déconcertante tant les deux softs n'ont rien en commun. Oui messieurs, je le répète ! Bon ok je me rends. Ce que DKR (ça me saoule de tout écrire) (NDRC : Dommage, t'es payé au signe ; là, je viens de te rajouter au moins 75 centimes.) offre de plus par rapport à Mario Kart, c'est le mode "Aventure" qui vous fait gagner les circuits en mode "Course" et le choix du moyen de locomotion qui est ici au nombre de trois (le kart, l'avion et l'hovercraft). Si le principe de jeu est le même (finir les courses), son esprit est cependant différent du fait de son côté "aventure-course". Bien sûr, pour demeurer dans la tradition Mario Kart, vous pourrez collecter des options (flaque d'huile, missiles, turbos...) qui aideront grandement à la perte de vos adversaires. Techniquement satisfaisants, les protagonistes sont en véritable 3D Gouraud-shadée, tout comme les décors (dont la fluidité est inégale selon la complexité du stage) qui bénéficient de couleurs vives et enfantines. Une critique toutefois : l'ambiance de jeu est moins bien rendue que dans Mario Kart à cause du manque d'options funs (les carapaces et autres étoiles de MK restent de loin une référence dans le registre des options fourbes) et du fait de sa jouabilité, plus axée sur la technique du pilotage que sur une tactique de l'usage des options. Mais passé cette légère déception, DKR se révèle jouissif, voire orgasmique ! De plus, le soft est assez difficile pour tenir en haleine les pros du paddle (24 circuits à gagner en mode Aventure). DKR est donc un soft digne de trôner sur votre étagère, parmi votre logithèque N64, si toutefois vous en possédez une...





ÉDITEUR NINTENDO RARE MEMORY CARD OUI	CONTINUES INFINIS DIFFICULTÉ DIFFICILE	NOMBRE DE JOUEURS 1 A 4	TECHN. 78	DESIGN 80	INTÉRET 85

Street Fighter Versus X-Men

Baston de tapettes pour les bourrins – Saturn

Sur l'avenue des Champs-Élysées, des drag queens se lattent entres elles à grands coups de santiags fluos. Cela me rappelle que je dois quitter le VIIIe arrondissement (le bas XVIe) pour gagner mon duplex bourgeois et jouer à mon nouveau jeu de baston.







Après les X-Men et la longue série fastidieuse des Street Fighter, Capcom nous en remet une couche avec ce Street Fighter versus X-Men. Non ce n'est pas une blague, mais bel et bien le nouveau soft de baston de l'éditeur japonais sur Saturn. À peine sortie en arcade, nous retrouvons dans nos salons cette mouture console, copie conforme de la borne. La présence d'un nouvel up-grade qui s'incarne sous la forme insidieuse d'une vulgaire cartouche est la cause de l'absence de temps de chargement durant le jeu, ce qui ne s'était jamais vu auparavant sur une console à base de CD. De ce fait, les parties s'enchaînent sans temps mort et confèrent au soft un point positif non négligeable. Techniquement, la représentation des combats est en 2D bitmap dont la qualité d'animation, proche du dessin animé, éblouit par sa grandeur. Au départ vous choisirez entres les dix-sept combattants mélangeant les personnages de l'univers de Street Fighter et des X-Men, pour constituer une équipe de deux personnages. Durant l'affrontement, vous pourrez changer de combattant à loisir, sachant que celui qui est mis de côté régénèrera sa barre de vie si celle-ci a été entamée au combat. Du coup, cette possibilité ouvre des perspectives de tactiques assez vastes et fourbes, selon le degré de maîtrise des super-héros possédés. Il est indéniable que ce soft a la patate avec ses combos et coups de la mort, et que c'est ce genre de jeu qui manque cruellement sur nos bécanes. Moralité : SF vs X-Men, c'est l'arcade à la maison, et le PC en grève, si toutefois nous sommes fans de baston.

ÉDITEUR CAPCOM	CONTINUES INFINIS	NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2	TECHN. 82	DESIGN 85	INTÉRÊT 88
MEMORY CARD OUI	DIFFICULTÉ MOYENNE				

Bomberman 64

Aventure-terrorisme pour tout joueur – N64

Après les attentats de la rue de Rennes, les psychiatres ont trouvé une nouvelle psychothérapie : les rescapés doivent jouer à Bomberman afin de surmonter leur peur des explosifs. Pas de chance, une des victimes est morte de déception en jouant à la version N64...

Souvenez-vous des fameuses versions de Bomberman sur nos PC et Mac, souvenez-vous de l'intensité des parties entres potes et des flots d'injures grossières susceptibles de choquer le Pr Choron. Maintenant, imaginez une nouvelle mouture en 3D de Bomberman où le plaisir d'attenter à la vie d'autrui ne suscite plus la jubilation. Entre le fantasme et la réalité, il n'y a qu'un pas et c'est Bomberman N64 qui nous le prouve. En effet, la représentation de cette nouvelle version est en 3D avec tous les défauts que cela comporte : Bomberkeum est devenu plus libre dans ses déplacements, ce qui met déjà d'une part un terme à toutes les techniques qui consistaient à acculer ses adversaires dans les recoins en posant une bombe de manière savante. Secundo, on passe le plus clair de son temps à matraquer le bouton A pour shooter dans les bombes, ce qui rend cette version plutôt bourrine. Et puis, il y a aussi le mode Aventure dont le principe axé sur la recherche-réflexion ne nous permet pas de rejouer deux fois au soft (car les "ficelles" du jeu demeurent les mêmes). Au final, on se retrouve avec un soft-travello hyper décevant même si la réalisation technique est au rendez-vous. Bomberman 64 est donc aussi ennuyeux que les propos de ce test...







ÉDITEUR HUDSON SOFT	CONTINUES SAUVEGARDE	NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4	TECHN. 72	DESIGN 78	INTÉRÊT 60
MEMORY CARD NON	DIFFICULTÉ MOYENNE				

Reportage
PAR MORGAN

Warcraft est plus qu'un jeu de stratégie, c'est un univers. Pour certains, c'est même une philosophie. Depuis son succès international, Warcraft est devenu la référence du jeu de stratégie/action (plus encore que Command & Conquer). Il séduit les jeunes, les vieux, les hommes ou les femmes. Les orcs eux-mêmes y joueraient... Tout le monde y a goûté, et a adoré. Fort de ce succès, Blizzard a décidé de réutiliser l'univers d'Azeroth pour créer un jeu d'aventure.





Warcraft A
Lord of the Clan









es succès chez Blizzard, ce n'est pas ce qui manque : Warcraft I et II, Diablo, Hellfire, Beyond the Dark Portal, Starcraft et bientôt Diablo II (voir l'article exclusif dans ce numéro) ! À dire vrai, on finit par se demander s'il savent faire des jeux qui ne se vendent pas... Pourtant, le choix de réaliser un jeu d'aventure à partir de l'univers de Warcraft, ce n'est pas forcément simple. Son avantage : tout le monde adore ces orcs trognons qui font "dabu", "zug, zug" et autres "zubtagk". À cheval entre l'heroic-fantasy et le dessin animé, il paraissait évident d'en retirer un peu la "moelle substantifique", et de le proposer aux joueurs. Désavantage : le marché du jeu d'aventure fonctionne mal. Les joueurs semblent lassés du système qui a peu évolué en dix ans, et les éditeurs ne proposent plus beaucoup de jeux de qualité. Lord of the Clan est donc un pari, vrai challenge pour cette société qui ne rate rien et semble toujours savoir ce qui nous plaît à nous, les joueurs.

L'UNIVERS D'AZEROTH

Warcraft Adventures situe l'action dans le célèbre monde d'Azeroth où orcs et humains luttent pour la domination du continent. Suite logique de Warcraft II, l'aventure prend place immédiatement après la grande bataille de Beyond the Dark Portal.

Vous incarnez Thrall, un jeune orc dont les parents ont péri alors que vous étiez encore en bas-âge. Recueilli par un humain, le lieutenant Blackmoore, vous êtes élevé en tant qu'esclave et on vous coupe de vos racines en bannissant tout contact avec votre culture et les membres de votre société.

Le symbole qui était présent sur le linge vous enveloppant lorsque Blackmoore vous a trouvé permettrait sans doute un jour d'en savoir plus long sur vos origines...

Les jours passent, les années même, et au fil de votre croissance, vous vous dotez bientôt d'une musculature digne de votre race. Le lieutenant décide alors de vous entraîner pour des combats de gladiateurs, son objectif ultime étant de tester le dressage d'un orc pour des batailles potentielles dans les rangs humains. Un jour, lors d'un test plus intense qu'à l'habitude, vous ne contrôlez plus vos instincts et mettez KO votre adversaire et commencez à vous en prendre aux spectateurs dans les tribunes. Votre énergie ne suffit pas hélas à mettre hors d'état de nuire Blackmoore et ses officiers (qui, il faut bien le dire, commençaient à devenir prodigieusement agaçants). Vous voilà capturé et condamné à mort par le général de la forteresse. Enfermé dans un cachot, vous n'avez plus qu'un seul espoir : l'évasion !

RETOUR AU FOYER...

C'est là que commence le jeu pour vous. Vous vous échapperez de votre prison et rejoindrez les troupes orcs au nord de la région. Le choc culturel commence lors de votre première rencontre avec une bande d'ivrognes au coin d'un feu. Heureusement, ce ne sont pas les seuls individus de votre race que vous rencontrerez. L'un d'eux, Grom Hells-

dventure

GENRE
AVENTURE ORC
ÉDITEUR
COKTEL / SIERRA
DÉVELOPPEUR
BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE
MI-98

Warcraft Adventure



cream, s'avérera même être un chef plein de vigueur, de volonté, et de visions de gloire pour son clan. Sa stature, sa voix puissante et sa détermination vous plairont de suite et vous vous lierez d'amitié.

Il souhaite s'allier à un autre clan, les Frostwolf, pour mener une guerre au sein des orcs rebelles, notamment Rend et Maim. Ils les soupçonnent de pactiser avec les humains. Vous vous rendrez donc avec Grom chez les Frostwolf et là votre surprise sera totale : ce symbole présent sur le linge qui enveloppait votre petit corps boudiné d'orquillon est en fait l'emblème de ce clan ! Vous êtes l'un des leurs. Retrouvant enfin un foyer, une patrie et des volontés de conquêtes, tout semble se dérouler au mieux dans votre nouvelle vie.
Seulement voilà, pour être accepté comme guerrier, il faudra faire vos preuves. Le chamane du village vous initiera à la magie et vous fera passer de nombreux tests. La suite n'est plus un récit mais fait partie de ce que vous devrez réaliser. Des histoires de dragons, de vengeances, de combats, et de traîtrises vous attendent et il faudra démêler tout ca pour accomplir votre destinée de chef orc.
Le scénario est indéniablement à la hauteur de ce que l'on pouvait attendre d'un tel jeu. Riche, humoristique, varié, dynamique... tous les ingrédients sont présents.





ÇA EN JETTE UN ZUG, NON ?

L'interface de Lord of the Clan est archiclassique. Vous déplacez votre personnage à travers des écrans 2D, vous cliquez, effectuez des actions et résolvez les puzzles qui bloquent votre progression. Jusqu'à maintenant, tous les jeux d'aventure fonctionnent sur ce principe. Le concept est simple et efficace, mais sent un peu le réchauffé.

Le point fort du jeu réside sans conteste dans le graphisme. Les 60 lieux à visiter sont réalisés à la perfection, et les ambiances sont très bien rendues. Chaque zone est en fait plus large que l'écran et un scrolling permet de faire défiler le lieu et se promener partout. Vous retrouverez des endroits connus tels que l'"Altar of the Storm", le "Temple of the Damned", etc. Bien sûr, il sera nécessaire de dialoguer avec bon nombre de personnages lors de l'aventure. Elle en comprend pas loin de 50, tous entièrement animés et souvent assez délirants.

CINÉMMAAA.... CINÉMAAAAA !

Pour renforcer l'aspect cinématographique, des séquences animées ponctuent régulièrement le déroulement des événements. 40 000 images pour pas loin de 45 minutes en tout. Mais bon, tout ça, vous









connaissez déjà, car c'est comme ça que sont faits tous les jeux d'aventure. Le truc vraiment incroyable avec Lord of the Clan, c'est qu'en regardant les images du jeu, elles collent parfaitement à l'image que l'on se faisait de ce monde. Pourtant, ce n'était pas évident, vu que les quelques sprites et bâtiments lors d'une partie de Warcraft II n'ont pas la même échelle. 150 artistes ont quand même travaillé à la réalisation de cet univers. Et y sont plein de talents, ces gars-là !
L'un des aspect clé, qui permet aussi une continuité entre les titres, est la bande sonore. De grands acteurs américains ont prêté leurs voix pour le doublage. Espérons que Bill Roper, dont ce n'est pourtant pas le métier, nous refera ses "zug-zug" de derrière les fagots et lira des textes (comme les intros narratives de WC II) avec sa voix d'outre-tombe.

DABU JOYSTICK ?

D'autre part, des musiques (en partie celles que l'on connaît déjà) sont présentes sur le CD en format CD audio, que l'on peut écouter sur sa chaîne entre deux parties.
Voilà, cette petite présentation trace les grandes lignes du jeu. On ne sait encore rien de la difficulté et la variété des puzzles sont encore gardés secrets pour le moment et il faut espérer qu'ils tiendront la route.

Son monde envoûtant, son humour, son graphisme superbe et ses voix suffiront-ils à faire de Lord of the Clan un titre à grand succès ? Les interfaces archi-classiques et les décors en 2D risquent-ils de rebuter un large public ? En aucun cas cela ne nuit à la qualité du produit, mais on était en droit d'espérer quelque chose d'un peu plus novateur. L'exemple de Monkey Island nous laisse penser que la qualité d'un jeu n'est pas liée à son aspect technique, mais plutôt à ce qu'il a dans le ventre. C'est d'autant plus vrai pour les jeux d'aventure, dont l'intérêt réside essentiellement dans le scénario et l'ambiance.





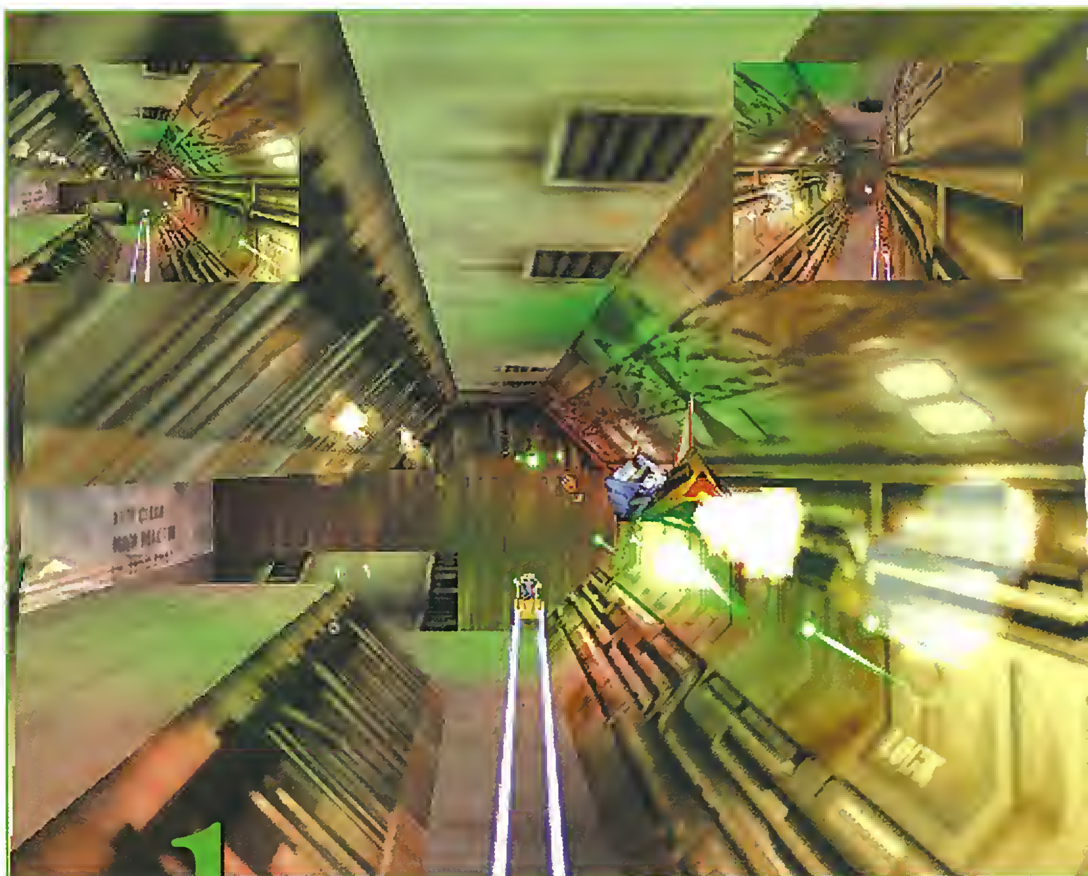




Gros Plan

Découvert au dernier ECTS de Londres, Forsaken propulse le joueur dans un univers en 3D gerbo-hallucinant. Préparez sacs à vomis et lunettes infrarouges, vous allez en avoir besoin !

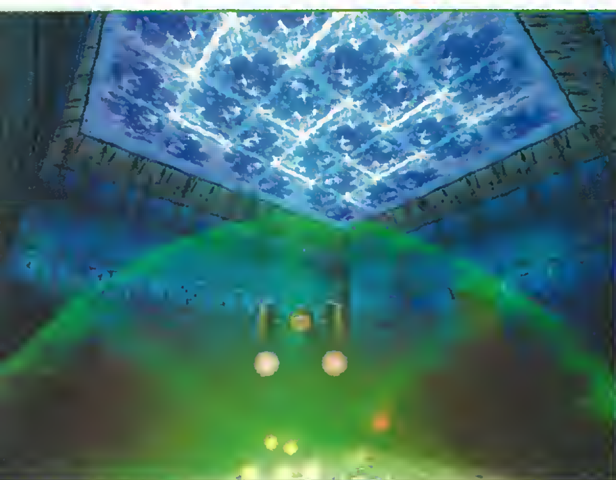
Benji



Des caméras placées sur certaines armes permettent de faire exploser mines et missiles lorsque l'ennemi approche.

Forsaken

GENRE DOOM-LIKE
EDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR PROBE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Chaque niveau fait référence à un film culte. Saurez-vous deviner lequel ?







Les hostilités ont débuté le jour où Tony Beckwith, chef de projet chez Probe en Angleterre, a déclaré : "Comparé à Forsaken, les doom-like traditionnels auront l'air de vulgaires shoot-them-up !" De fait, ce titre qui mûrit depuis plus d'un an dans les locaux du développeur british n'a pas grand-chose à voir avec Doom, ses copies et ses successeurs. Dans Forsaken, le joueur conduit une "moto de l'espace" dans les couloirs d'une bonne quinzaine de labyrinthes souterrains aux dimensions pharaoniques. À cheval sur son jet-bike, en vue subjective ou en vue externe, il est libre de tout mouvement. Rotations à 360°, loopings et figures de style plus ou moins académiques (il faut savoir improviser lorsqu'on a un missile à tête chercheuse aux trousses !) sont effectivement rendus possibles grâce au fabuleux moteur 3D.

"Au début, notre objectif était de créer un doom-like dans lequel le héros serait doté d'un jet-pack, confie Tony. Très vite, nous avons pensé qu'il était préférable de placer ce même héros sur un engin volant motorisé. Pourquoi ? Parce que, sur un jet-bike, toutes sortes de déplacements dans les airs sont envisageables et, surtout, tout va beaucoup plus vite !»

■ DES GLOBULES DANS L'ESPACE

Rapide, efficace et beau. Forsaken ou le premier doom-like hallucinogène, propose une immersion totale au cœur d'un univers futuriste et dangereux (y aurait-il un lien de cause à effet ?), ultra-speed grâce au moteur 3D et, reconnaissons-le, extraordinairement beau. "S'attacher à la conception d'un moteur 3D puissant n'était pas le challenge principal, explique Tony. Forsaken est un ensemble, un tout : il cumule moteur 3D révolutionnaire ET textures exceptionnelles, effets spéciaux à gogo ET armes novatrices, bande-son travaillée ET scénario soigné." Le rêve de tout programmeur de jeu, quôa... C'est Tony qui dit ça, remarquez.

Nous, on attend de juger sur pièce pour donner un avis définitif sur le produit, mais force est de reconnaître que le graphisme est aussi varié que réaliste et les effets spéciaux (lumière, transparence, explosions), plutôt réussis. "Chaque niveau correspond à un film qui nous a tapé dans l'œil. Vous avez le niveau qui fait référence à 'Star Wars', celui qui fait penser à 'Indiana Jones', etc." Et à chaque niveau son type d'ennemi, pour la plupart des robots laissés là par le gouvernement... Ben au moins, on ne se mouche pas du pied chez Probe. Cela dit, je vois mal un éditeur vanter son jeu en faisant référence à un épisode de "Julie Lescot". D'ailleurs, ils sont anglais et Dieu merci, épargné par TF1. Remarquez, ils ont les tories et le fog.

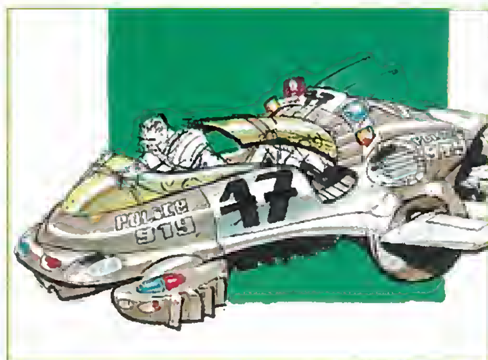
■ UN SÉRIEUX GOUT DE S-F

Quel est l'objectif du joueur ? Simple : piller. L'action se situe plusieurs années dans le futur, à une époque où ont été éliminés de la surface de la Terre 99 % des habitants, suite à une catastrophique expérience scientifique. Que reste-t-il, excepté des squelettes calcinés ? Des trésors, de l'or et des bijoux ! Du coup, quelques rescapés sans scrupules – une grande famille de «scum bags» dont vous faites partie – décident de partir en récupérer un max... (à mon avis, après une telle catastrophe, le litre d'eau potable et la pénicilline vaudront plus cher qu'une tonne d'or, mais qu'importe). Astucieux, les membres de l'équipe de Probe ont ainsi prévu deux types de jeu : le mode 1 joueur propose une succession de niveaux avec des missions à remplir (détruisez tel générateur, trouvez tel joyau, etc.) alors que le mode multijoueur (jusqu'à 8 en réseau) est une chasse à l'homme qui se termine souvent en pugilat sanglant. Un contre tous et chacun pour soi, telle est la devise. Dans sa lutte, tant contre les forces gouvernementales que contre d'autres chasseurs de prime concurrents, le joueur dispose d'un arsenal à rendre Rambo jaloux. Là encore, Probe a innové : "Outre les lasers et les roquettes classiques, nous avons inclus des mines et des missiles à tête chercheuse dotés de caméra. Le joueur peut ainsi les déclencher quand il le souhaite, de petits écrans s'ajoutant en haut de l'écran principal en incrustation." On en bave d'impatience. Seul hic (il fallait bien garder le meilleur pour la fin), si le jeu est prévu pour tourner sur un Pentium 133 doté d'une carte accélératrice, un Pentium II est vivement conseillé pour profiter pleinement du spectacle. La beauté aura décidément toujours un prix. Bah, mettez toujours de l'eau potable de côté pour acheter un PII, on ne sait jamais.

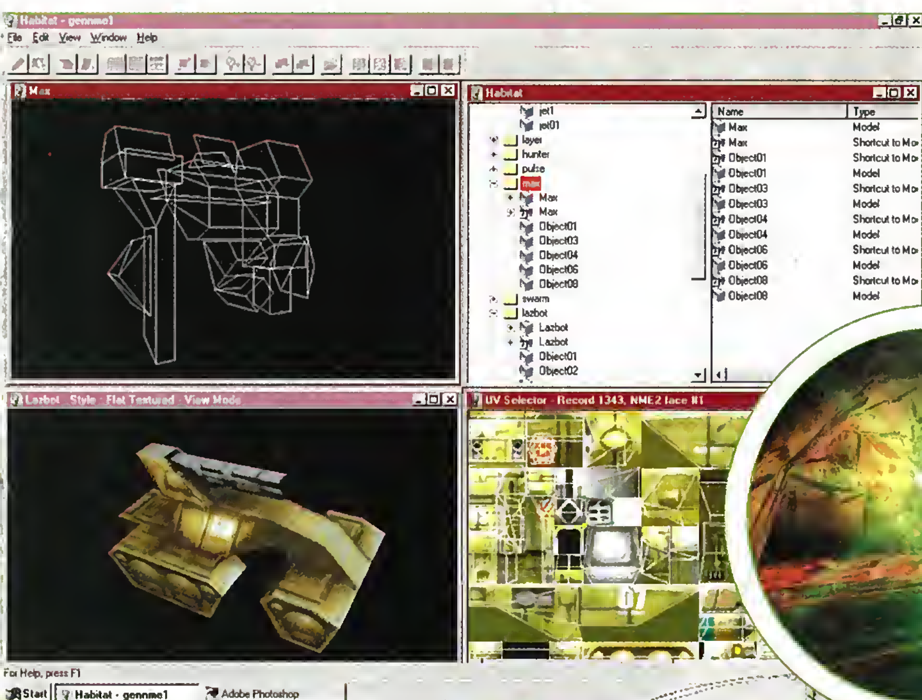

Sous le volcan en éruption, évitez à tout prix le bain de lave !

"Au début, notre objectif était de créer un doom-like dans lequel le héros serait doté d'un jet-pack."


Au choix, une vue intérieure ou une vue extérieure.



Les vaisseaux et autres jet-bikes ont été préalablement dessinés avant d'être modélisés.



Tout, du plus petit détail ou plus gros élément du décor, a été modélisé en 3D.

Gare aux missiles à tête chercheuse !






Dans l'espace, on ne vous entend pas hurler.

Gros Plan

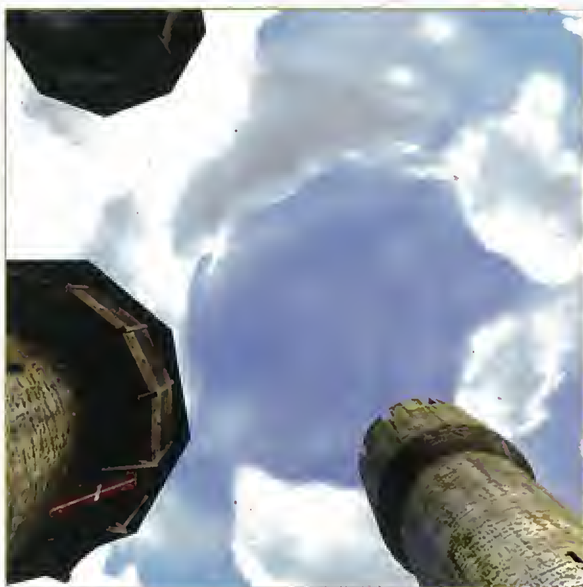


Prenez un homme-grenouille à la retraite (Reno), un pseudo-Louis De Funès, une sorte d'appel permanent à la métastase (Clavier), et une versaillaise de souche (Lemercier). Pompez un scénario de BD de Edgar P. Jacobs, genre "Le Piège diabolique". Secouez le tout dans une réalisation franchouillarde relevée par quelques effets spéciaux. Vous obtenez le plus grand succès du cinéma français : "La Grande Vadrouille". Euh, non, "Les Visiteurs", en fait.

Iansolo

Les Visiteurs

GENRE AVENTURE
ÉDITEUR GAUMONT MULTIMÉDIA
DÉVELOPPEUR CRYO
SORTIE PRÉVUE MARS





Bref, Gaumont avait produit le film. Aujourd'hui, ils nous annoncent le jeu vidéo. Un jeu d'aventure, même. Grosse coïncidence, "Les Couloirs du Temps", soit "Les Visiteurs 2", sortira en même temps au ciné.

Dans ce soft, vous incarnez un descendant des Montmirail. Une sombre histoire de petite-petite-rejetonne de la sorcière Malcombe qui, pour venger son aïeule du mage Euzébius, aurait envoyé dans le passé tout plein d'objets du siècle présent. Votre mission : sauver le comte Montmirail accusé d'hérésie, récupérer les objets et les rapporter dans le présent.

Côté réalisation, Les Visiteurs le jeu nous proposera d'arpenter les méandres du château familial dans des décors à 360°. À la manière d'Atlantis ou de Journeyman Project, quoi. Le graphisme semble de très belle facture et encore nous n'avons nous rien vu, puisque les plus belles modélisations seront celles des personnages.

Des tonnes de dialogues. Oui, pour essayer de retranscrire cette farce moyenâgeuse, plus de 300 répliques ont été recréées pour la circonstance. Mieux, des commentaires en voix off de Christian Clavier et Jean Reno viendront conseiller le joueur, et surtout s'en moquer. Je ne sais pas si ces Visiteurs seront d'un humour désopilant, autant que le film. D'ailleurs, le film était-il vraiment désopilant, comparé au "Père Noël..." ou aux "Bronzés" ? Non. Cela dit, le jeu ne devrait pas avoir de mal à trouver un vaste public.



Arpenter les méandres du château des Montmirail dans des décors à 360°.

Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉD.KALISTO/MICROPROSE
DÉV. KALISTO
SORTIE PRÉVUE MARS





Ultim@te R



Les Français sont décidément motivés par les courses motorisées. Après Ubi Soft avec son F1 Racing, Delphine avec Moto Racer (le 2 serait en préparation), Kalisto est sur le point de nous sortir son Screamer Rally à lui. Une sorte de Daytona USA mais en réussi, diront même les mauvaises langues. Dix-sept circuits aux divers graphismes et dénivelés, plusieurs types de bagnoles, voilà de quoi se taper une bonne bourre de chez les familles. Le jeu reconnaît la 3Dfx en mode natif, ce qui nous promet d'office un rendu visuel efficace, mais les possesseurs de Power VR et de carte Direct3D ne seront pas oubliés dans l'histoire. Vous pourrez même pousser la résolution jusqu'en 1024x768, pour les cartes le permettant. Délibérément orientée Arcade, la conduite semble faire une part belle à la glisse : outre les classiques dérapages contrôlés en virage, vous pourrez aussi utiliser un frein à main. Trois différents types de vues sont disponibles (une interne et deux externes) ; par contre, la vue interne ne propose pas de tableau de bord. Durant la course, il sera courant de passer du jour à la nuit, des phares assurant alors l'éclairage de la route. Les accidents sont bien évidemment au rendez-vous, et les tonneaux deviendront vite des amis intimes. Pour ce qui concerne les gadgets visuels, vous aurez droit aux traces de pneus sur le bitume, à la poussière en cas de sortie de piste, ainsi qu'à l'incontournable effet de lens flare propre aux jeux de courses modernes. En tout cas, Screamer Rally pourrait bien avoir d'ici peu de la concurrence...

Fishbone





▲ *Trois vues différentes, dont une seule interne.*



▲ *Vous conduirez aussi bien de jour que de nuit.*











▲ Ah ça, depuis que les programmeurs ont découvert le lens flare, y se gênent

◀ En plus de la vitesse et du compte-tours, vous aurez droit au tracé de la piste et à un radar.

ace





▲ Bah merde... je fais quoi maintenant, hein ? Je pousse ?







▲ Z'ont dû aller du côté de Carcassonne, les graphistes.

◀ Le classique choix des bagnoles...

BETA VERSION

Starcr

Chronique d'un bêta-test

DEUX ANS (PUTAIN, DEUX ANS...) ONT PASSÉ DEPUIS LA PREMIÈRE APPARITION DE STARCRAFT. LE DERNIER-NÉ DE CHEZ BLIZZARD EST LA SUITE DU FAMEUX – OU INFÂME, C'EST SELON – WARCRAFT 2, SOFT À PART ENTIÈRE AVEC SA PROPRE IDENTITÉ ET SA PROPRE VIE. UN MILLIER D'HEUREUX VEINARDS ONT ÉTÉ TIRÉS À LA COURTE-PAILLE POUR TESTER STARCRAFT SUR BATTLE.NET. COMME D'HAB', JOYSTICK S'EST INSCRUSTÉ SUR LE COUP. D'AILLEURS, CELA N'A PAS ÉTÉ SANS MAL.





■ 20 septembre 96



Adam Maxwell est venu nous présenter la première mouture de Starcraft. Après le succès planétaire de Zog-Zog 2, le monde du jeu vidéo a les yeux braqués sur les petits prodiges de chez Blizzard. Ce qu'on ne savait pas alors, c'est qu'ils travaillaient essentiellement sur Diablo et le serveur multijoueur, Battle.net. Aux dires de Bill Roper, lancer le projet Starcraft, c'était avant tout éviter d'avoir à faire un Warcraft 3, solution pourtant préconisée par ces trolls de commerciaux. En attendant, l'ami Fishbone assiste à la démo avec moi. Ça a l'air de drôlement lui plaire, le nouveau Blizzard. Zut, zut, il faut que je l'élimine.

■ 25 septembre 96

Fish s'est explosé en moto sur le périph'. Les yakuzas ont bien fait leur boulot. Braves p'tits gars.

■ 20 juin 97

Le salon E3 bat son plein. Blizzard doit présenter la nouvelle version de Starcraft dans un salon privé avec limousine et hôtesses en string. Tout va bien, Fishbone est coincé dans son lit à l'hôtel où il teste une nouvelle variété de micro-champignons toxiques. La voie est libre.

■ 12 juillet 97

Profitant d'unmoment d'inattention de ma part, monsieur pomme de terre s'en va interviewer Bill Roper, le chef de projet de Starcraft. Zut, zut, je pars à la campagne élever une nouvelle variété de doryphores.

■ 30 juillet 97 au 20 décembre 97

Pour le confort du lecteur, nous passons sur une longue



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE
ÉDITEUR	BLIZZARD
DÉVELOPPEUR	BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE	MARS/AVRIL

aff



série de trahisons, meurtres, démissions, empoisonnements, colis piégés, convergeant vers le but ultime de ce plan machiavélique : c'est moi qui vais tester Starcraft. Oui, je suis une grosse enflure.

■ 21 décembre 97

Suite à une inscription sur le Net, 1 000 clampins sont choisis au hasard dans le monde entier pour participer au bêta-test de Starcraft. Dont seulement 20 Américains qui sont verts d'avoir à jouer avec un pareil lag. Merde, 1 000 mecs à éliminer, tout est à refaire.

■ 5 janvier 98



Mais je m'en fous car, grâce à Stéphane d'Ubi, je viens de recevoir ma version bêta à moi que j'ai. J'installe bien le truc. Première constatation, cette version ne comprend ni le mode campagne, ni le jeu multijoueur contre l'ordi (skirmish). On ne peut y jouer que par TCP/IP sur Battle.net. Deuxième constatation, Blizzard reprend le principe instauré par Origin lors du bêta-test d'Ultima Online. Au fur et à mesure de la phase bêta, de nouveaux patchs corrigeant les bugs sont automatiquement envoyés aux testeurs lorsqu'ils se connectent à Battle.net.



Dès le début, on se dit, c'est un clone de C&C. Mais cette impression ne dure pas longtemps. Après quelques minutes de jeu, on s'aperçoit que SC est différent des autres jeux de stratégie temps réel futuristes. Comme dans Warcraft, c'est un ensemble de petits détails qui font que la magie s'installe. Comme c'est l'habitude chez Blizzard, la musique et les bruitages sont excellents. En revanche, de prime abord, le graphisme n'est pas exceptionnel. C'était avant d'essayer la race des Zergs. Les animes et les bâtiments Zergs sont carrément bien.

■ 6 janvier 98

Rumeurs de vols de clé CD sur IRC. Ça chauffe ! Il suffit d'effacer le fichier dump.txt pour éviter de se faire gauler sa clé logicielle. Des crashs surviennent de temps à autre. Bon, c'est une bêta. Les patches se chargent en douceur en se connectant à Battle.net. Même si les trois races sont bien balancées, le bêta-test a été l'occasion pour Blizzard d'ajuster l'équilibre entre les camps pour parfaire la jouabilité. Par exemple, le Goliath, une unité multifonction Terran, inflige maintenant moins de dommages. Les mystérieux Archons Protoss ont perdu leur sort Mind Control. Les Zerglings Zergs mettent plus de temps à produire pour éviter les blitzkriegs intempestives en début de partie. Il faut dire que la présence de trois races augmente de manière exponentielle la difficulté d'équilibrer les camps. Mais sur Battle.net, les trois clans sont représentés de manière égale.



▲ *Les unités Zergs.*



Attaque d'Interceptors. ▼

Parmi les autres ajouts, un système de tournoi (ladder) avec enregistrement des victoires et défaites. Jusqu'à quatre joueurs, Starcraft bêta marche relativement bien. D'ailleurs, Blizzard prévoit de rajouter des serveurs à Battle.net d'ici la disponibilité de Starcraft. Même si le bêta-test a amélioré SC de manière notable, les développeurs ne sont pas décidés à le sortir tant que tout ne sera pas parfait. Y veulent vraiment nous rendre fous.



9 janvier 98

Le "creep" est une substance sécrétée par les Zergs. Les bâtiments Zergs (qui sont eux-mêmes des organismes vivants) ne peuvent être construits que sur des zones recouvertes par du creep, sorte de gerbe gluante. On peut dire que Starcraft inaugure une nouvelle méthode dans la conquête de l'espace : le "gerbaforming". Le creep peut être détruit par des unités ennemies pour limiter l'expansion territoriale des Zergs.

11 janvier 98 : récit de bataille



Voici une petite partie jouée contre Mutant. C'était en mode Capture de drapeau et nous avions choisi la carte Orbital Solar Relay. Cette carte est particulièrement adaptée : plutôt petite, il est facile d'y construire des fortifications et elle est adaptée aux blitzkriegs. C'est vrai que c'est gonflant de construire des bâtiments pendant des heures avant de se lancer à l'abordage. Il jouait les Protoss et je jouais les Terrans. Pour changer. J'étais situé en haut à gauche alors que l'ennemi se terrait dans le coin en haut à droite. Je plaçai mon drapeau près de mon Centre de commande. Je décidai de construire mes deux usines habituelles et de lancer l'offensive avec des Goliaths et des Tanks. Je me dépêchais de fermer l'une des entrées de la base avec des murs. L'autre entrée était encore ouverte et déjà, les Zealots ennemis arrivaient en masse. Le genre de truc vraiment agaçant. Les Marines ne font pas le poids face aux Zealots et je n'avais pas encore construit une usine !

Heureusement, vu comme le mode de capture du drapeau est foutu, il est impossible de s'en s'emparer en dix minutes. Car vous devez vous en emparer avec l'équivalent d'un Péon dans Starcraft. Il me gonfla un moment avec ses Zealots avant que la première usine ne soit parvenue à maturité. Du coup, je lui pondis un Vulture. J'ordonnais à mon usine de décoller (les Zealots ne peuvent attaquer des unités volantes) tandis que j'en profitais pour la réparer avec un SCV. Le Vulture ne fit pas long feu mais avec l'aide de quelques Marines et de deux autres Vultures (l'autre usine venait d'être construite), je pus mettre fin à cette attaque. Pas assez vite puisqu'il envoya trois Probes qui réussirent à s'échapper avec le drapeau. Un Vulture mit fin à leur épopée avant qu'ils ne s'éloignent trop.

Je construisis un Machine Shop et recherchais les Spider Mines tout en pondant quelques Tanks et Goliaths. Quand je découvris sa base, elle était défendue par huit canons à photons. Les Tanks pouvaient en détruire quelques-uns mais le drapeau était entouré de quatre canons et j'étais malmené par ses Dragoons.

Dans les trucs stratégiques déjà connus, je savais que les Wraiths étaient efficaces contre les Protoss, histoire de contrebalancer les Dragoons. Je décidais d'en construire un petit paquet pour soutenir les troupes terrestres. Je continuais l'attaque même si je n'infligeais pas beaucoup de dommages, à part quelques scouts détruits par les Goliaths.

J'utilisais l'écran de camouflage sur les Wraiths et je partais à l'attaque. Cela n'eut pas de résultat définitif sur les canons (toutes les unités de type Tours peuvent



▲ Voilà les Barracks Terran en train de voler. C'est délirant, non ? Tout le monde pense à faire voler les bâtiments pour s'échapper, mais il y aura d'autres possibilités tactiques. Par contre, ça bouge très doucement.



▲ Une escarmouche entre quelques Marines et des Firebats : des flaques de sang partout.



▲ Trois SCV (l'équivalent chez les Terrans des Péons de WC2) en construction dans le Centre de commande. C'est très facile de produire plusieurs unités à la suite, il suffit de cliquer plusieurs fois sur le bouton de construction.



Starcraft est un soft unique, proposant trois races aux possibilités exotiques

voir les écrans de camouflage). Ma Station Comsat était enfin construite et je pus donc sonder la carte pour voir qu'il s'étendait vers les cristaux se trouvant entre nous. Il warpait dans un Nexus et avait près de dix Dragoons et un transport pour protéger son avancée. Je me dis qu'il fallait que j'élabore très rapidement une tactique très subtile pour renverser le cours de la bataille. Ok, ne vous moquez pas, je pris tout ce que j'avais pour le lui balancer à la gueule : quatre Tanks, six Goliaths et cinq Wraiths avec camouflage. On se refait pas. Je lançais tout à l'assaut du transport et grâce au camouflage des Wraiths qui se trouvaient loin de ses tours, l'attaque fut couronnée de succès. Les Dragoons continuaient à gambader mais je les coinçais pour stopper leur expansion.

Sentant qu'il fallait battre le fer tant qu'il était chaud, je me mis en marche vers sa base principale. Je détruisis autant de canons que je pus puis j'envoyais mes Wraiths pour détruire ses pylônes, rendant inutiles une partie de ses bâtiments. Graduellement, je m'approchais de son drapeau en attaquant ses canons avec les Tanks en mode siège. En voyant que c'était gagné, j'envoyais un SCV récupérer le drapeau. Il n'y avait plus de résistance, et je pus rapporter le joli fanion à ma base pour sceller la victoire.

13 janvier 98

Le patch numéro 5 est arrivé. Parmi les nouveautés :
- Les unités en contrebas ont une pénalité de 30 % quand elles attaquent des unités situées sur des hauteurs. Moralité, contrôlez les plateaux.
- Les transports se déplacent moins rapidement et sont moins résistants, dans le but de pouvoir résister à une attaque aéroportée sur une base correctement défendue.
- Le sort Hallucinate des Templar provoque maintenant deux hallucinations au lieu d'une. Faudrait voir à arrêter les champignons, les gars de Blizzard.
- L'expansion des Protoss se trouve facilitée.
- La répartition des ressources entre les cristaux et le gaz a été changée pour favoriser le développement des unités aériennes. Les Battlecruisers sont plus que jamais au goût du jour.
- Des améliorations ont été apportées pour optimiser Starcraft sur les machines les moins puissantes. Jouer entre bécanes possédant des configs mémoires différentes (16 contre 32 Mo) devrait être transparent.

14 janvier 98

Le joueur classé numéro un dans le ladder (EnoYls) serait, selon des sources Protoss, un employé de Blizzard. Avec des scores pareils (13-1 en normal, 15-0 en ladder), ce n'est guère surprenant. En plus, si on reprend la terminologie en vogue pour War2, ce serait un smurf. Le smurf est un petit malin qui joue sous des noms différents, histoire de se faire passer pour un nouveau venu et d'attirer plus facilement des proies faciles.

Une pétition circule dans le forum de Battle.net pour exiger que Starcraft en solo puisse être joué en haute-résolution. C'est vrai quoi, avec les machines qu'on a maintenant, on est en droit d'attendre le maximum.

18 janvier 98

La phase de bêta-test devait durer deux semaines. À l'heure où nous bouclons, le carnage bat toujours son plein sur Battle.net. Les coyottes de Blizzard sont décidément de sacrés perfectionnistes.

Mais faudrait voir à ne pas négliger le jeu en solo. Pas de souci de ce côté-là, puisque les scénarios des campagnes sont déjà écrits. Toutes les scènes cinématiques (ce que nous avons vu est très beau dans le genre S-F à la Alien) ont été calculées et les dialogues enregistrés. Rappelons que Starcraft comprendra trois campagnes de dix missions en solo, plus une campagne en multijoueur que Blizzard est en train de valider. Soigneusement, les testeurs maison de Blizzard vérifient la qualité de l'IA pour chaque campagne. Enfin, autre bonne nouvelle, l'éditeur utilisé pour la conception des missions sera inclus dans la version finale. On pourra utiliser l'outil qui a servi à créer les campagnes pour développer ses propres cartes et scénarios. On pourra même utiliser un langage de script pour programmer l'IA.

J'ai le sentiment que Starcraft va pas mal cartonner. Le soft n'est pas aussi surprenant que Warcraft 2 en son temps (S-VGA, habillage sonore, humour) car l'effet de surprise n'est plus là. En plus, Total Annihilation est venu jeter son grain de sel entre-temps, et montrer la voie à suivre pour les prochains JSTR en matière de 3D et de stratégie. Reste que Starcraft est un soft unique, proposant trois races aux possibilités exotiques et qu'il ne demandera pas des heures d'apprentissage avant de pouvoir se bourriner la gueule entre potes. La relève est assurée.

Ian Solo



▲ *Les bâtiments Zergs.*

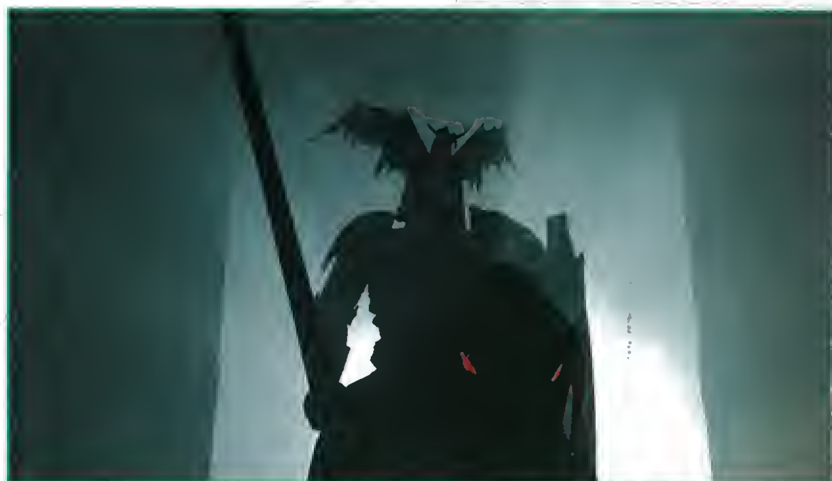



Trois Dragoons ont essayé d'attaquer des Canons à photons Protoss (les constructions circulaires) et cinq Zealots (unités bien pratiques chez les Protoss). Les Dragoons sont morts en répandant des flaques de gerbe bleue. Beeuurk! ▲



▲ *Une Spore Colony attaque un joueur Terran. Le Terran a utilisé sa techno qui lui permet de faire voler son Starport.*

BETA VERSION



Dark O

DARK OMEN EST LA SUITE DU JEU SHADOW OF THE HORNED RAT (L'OMBRE DU RAT COCU ?) DU MÊME DÉVELOPPEUR, QUI SE DISTINGUAIT POUR DEUX RAISONS : UN GAMEPLAY PAS BIEN TERRIBLE ET LE FAIT QU'IL REPRÉSENTAIT LA PREMIÈRE ADAPTATION STRATÉGIE DU JEU WARHAMMER BATTLE (LÀ NORMALEMENT, JE DEVRAIS METTRE UN COPYRIGHT GAME'S WORKSHOP, MAIS BON, ÇA ME BOURRE UN PEU, JE DOIS L'AVOUER).

▼ *Les archers, très puissants, sont à tenir hors de portée des troupes ennemies.*



Warhammer Battle est un système complet de règles pour wargame avec figurines dans un univers et un esprit heroic-fantasy. Pour ce jeu où des nains, des elfes, des orcs et d'autres races de frapettes ont décidé d'élire domicile, de nombreuses extensions ont suivi, parmi lesquelles un jeu de rôles qui avait pour thème cet univers moyenâgeux où l'Empire et le Chaos s'affrontent en permanence. L'univers de Warhammer n'est semblable à aucun autre. Bien sûr, on peut en retrouver les thèmes récurrents dans nombre d'autres œuvres, littéraires ou ludiques, mais il faut avouer que les ambiances générées par le background, souvent sombres et terrifiantes, conviennent parfaitement à une adaptation sur micro-ordinateur. Depuis quelques années, on voit fleurir des jeux tirés de ces univers de Game's Workshop. Pour mémoire, on citera Space Hulk toujours chez Electronics Arts, et plus récemment Final Liberation chez Mindscape.

La chienlit est dans le château

Le Chaos, parlons-en justement : pour nous, Européens, ce concept développé à un niveau littéraire par Michael Morckoock est un peu difficile à décrire ou à concevoir. Le Chaos est en quelque sorte l'incarnation du Mal à l'état brut, perpétuellement changeant. Il fait appel aux pires engeances, aux buts imprécis et vains. Pour simplifier, on peut comparer le Chaos à la Sécurité sociale, aux associations de rappeurs de banlieue ou aux syndicats de chauffeurs de taxis parisiens. Dans le monde de Warhammer, point de tout cela, ce Chaos-là revêt la forme de créatures étranges et passablement effrayantes comme les morts-vivants, les mutants et autres bestioles rigolardes. Le jeu vous permet d'incarner le général d'une armée de mercenaires au service de l'Empire, dont la mission est de protéger les citoyens, les diriger et gérer leurs forces au mieux au sein de batailles sanglantes et de voler de victoire en victoire, du moins dans le principe.



▲ *La neige et une avalanche de flèches, chose très courante pendant une embuscade.*

MACHINE	PC & MAC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE	MARS

▼ *Fishbone après l'accident, et en arrière-plan son rail de sécurité.*





men


La trentaine de missions qui constituent la campagne vous traîneront dans les endroits les plus glauques : ici on doit défendre un village.

■ Le moteur graphique

Le moteur graphique utilisé pour Dark Omen est impressionnant. En fait, à peu de choses près, on se croirait dans une version remise au goût du jour de l'ancêtre Powermonger qui tournait sur Atari ST. Seulement ici, on ne joue plus à la chasse aux bugs de clipping : les graphismes du décor sont d'une grande finesse et ne pixellisent pas, malgré l'absence de cartes d'accélération 3D. On peut y admirer de magnifiques constructions, d'inquiétants châteaux et de bucoliques élévations fermières. Certains de ces bâtiments bénéficient d'éclairages fort esthétiques, ou bien sont animés (les moulins). La complexité de la nature est joliment rendue : on trouve des cascades et des rivières transparentes, des bois et des lisières de forêts profondes, des collines et quelques cailloux oubliés de-ci de-là par... par on ne sait pas vraiment qui, en fait. Dès les premières minutes du jeu, force est de constater que le terrain est entièrement constitué de textures posées sur une élévation en wireframe, et on peut aussi faire tourner le terrain dans son entier sur l'axe vertical. Bien entendu, on peut zoomer dessus, à la manière d'un Myth, bien mieux d'ailleurs en fait. Dans Dark Omen, le terrain est loin d'être plat : on voit souvent des dénivellations importantes dans un scénario, et celles-ci, conjointement avec la ligne de vue, devraient être un apport très agréable au réalisme d'une bataille. Embuscades et guet-apens risquent donc d'être au rendez-vous.



■ L'interface

L'interface est un modèle du genre, simple et efficace. Quelques boutons (bien gros pour être plus facilement accessibles) permettent de donner des ordres d'une façon rapide. On trouve, parmi ceux-ci, les différentes directives (ordres de mouvement, de combat, de charge) que l'on peut assigner aux troupes ainsi qu'un compteur de points de mana, représentant une réserve dans laquelle peuvent puiser tous les magiciens présents.

■ Un nouveau jeu

Bien des choses ont radicalement changé depuis Shadow of the Horned Rat. Tout d'abord et bien sûr, le moteur 3D : dans Dark Omen, on trouve des lignes de vue calculées en 3D et qui précèdent des tirs nantis de balistiques réalistes. Les unités sont elles aussi calculées et affichées en temps réel, ce qui fait de Dark Omen le second jeu après Total Annihilation à utiliser cette technique avec succès. Mais, même avec ces surcharges de calculs, la vitesse du moteur d'affichage est peu comparable à son prédécesseur, et ceci même sans cartes d'accélération graphique hardware. Toujours du côté du graphisme, on trouve de nombreux effets d'éclairage, d'explosion et d'ombrage qui donneront la touche finale de bon goût au décor.

La campagne s'étend sur une trentaine de scénarios et n'est pas linéaire. Bien des événements peuvent en effet survenir et changer le cours de la guerre. Parfois, lorsque vous retournez à votre camp (un écran entre deux batailles), vous

Le livre des sorts rempli de magies que vous devrez durement acquérir, à la force de vos poignets. ▼



Un magicien vient de lancer une pluie de boules de feu de l'autre côté de la rive. ▼



pouvez prendre en compte les conseils de plusieurs sages qui vous aideront à mener à bien votre quête. Ces derniers vous conseillent parfois de prendre une direction différente sur la carte, ou encore deux orientations différentes pour mener des batailles. La campagne se joue du côté humain, mais rien ne vous empêche de prendre, lors d'une partie multijoueur, les commandes des hordes d'orcs et de trolls ou encore des armées de morts-vivants, histoire de fataliser un peu votre petite sœur pas très au fait de l'ambiance moite des tombeaux. Un mot sur les scènes cinématiques : celles-ci sont tout bonnement superbes, que ce soit au niveau des modélisations des personnages, et des structures ou des objets.


Les constructions, forteresses et autres bâtisses sont une grande réussite. Eh oui, on peut brûler les villages !

Les unités

Dans Dark Omen, vous trouverez des unités différentes, au nombre de 25. Elles sont divisées en : piétaille, cavalerie, archers, artillerie et "blindés", et ont toutes des caractéristiques différentes, dans la moyenne assez semblables au jeu original. Quelques races ont des capacités et des pouvoirs spéciaux, et nombre d'entre elles ont des inimitiés ou des peurs. Par exemple, un nain déteste tellement un gobelin (comme dans la vraie vie), qu'il verra sa force temporairement augmenter au moment de frapper sur le crâne de ce dernier. Dès le départ, le joueur est nanti de quelques troupes différentes : une bombarde (qui ne peut pas se déplacer), un régiment de cavalerie et un peloton d'arbalétriers. Chaque scénario mené à bien rapporte, en plus de la victoire, des points d'expérience qui augmentent la capacité des troupes et de l'or, ce dernier permettant d'en acquérir de nouvelles ou bien encore de reconstituer une compagnie ayant subi de nombreuses pertes. Au fur et à mesure du jeu, vous pouvez en grappiller vous-même, et lorsque votre notoriété sera au plus haut, des individus viendront vous rejoindre dans votre quête. Vous pourrez ainsi, par exemple, profiter de l'aide des arcanes lorsque vous réussirez à attirer un magicien à vos côtés. On trouve aussi de nombreux sortilèges, dans Dark Omen, répertoriés dans les "écoles" de magie. Les sorts sont attribués plus ou moins au hasard, et les lancer demande une certaine dépense d'énergie. Les ordres que l'on peut donner aux unités sont, à l'instar de Myth, assez simplistes : mouvement d'un point à un autre, lancement de sortilèges, waypoints et ordres de charger. En jouant quelques instants, ils s'avèrent être nettement suffisants et point du tout prise de tête.

Les combats

Au début de chaque escarmouche, le terrain apparaît surplombé de quelques zones entourées de fanions blancs.


Grâce à un judicieux placement des troupes avant de lancer la partie, on pourra organiser des embuscades.

C'est le début du tour de déploiement, et vous devez placer dans leur enceinte vos troupes en gardant à l'esprit quelques règles comme le fait qu'une fois posées à terre, les bombardes et autres pièces d'artillerie ne peuvent plus bouger, leur immobilité en faisant une cible privilégiée. Lorsque vous avez terminé la phase, le combat commence. Grâce au système de ligne de vue, vous n'apercevez que les troupes ennemies qui se trouvent dans le champ de vision de l'une de vos unités. Lorsque celles-ci seront hors écran, un astucieux système de fanions placés en bordure de ce dernier permettra d'y accéder de manière rapide et efficace. Vous pourrez alors diriger vos troupes en gérant leur vitesse et leur orientation pour essayer de vous amener en position de dominant. Les batailles se déroulent de façon claire et sont sans concession quant à une issue sanglante : lors d'une charge, les corps volent et s'embrasent sous les blasts des boules de feu en tentant de s'échapper, le tout accompagné de hurlements horribles.

Ambiance sonore

Les effets sonores du champ de bataille sont remarquables : cris, gargouillements de sang, clameurs des armes et autres hurlements de sergents donnant des instructions ou vous faisant un rapport de la situation sont au rendez-vous. Les voix des conseillers et des subordonnés sont à pisser de rire : en effet, comme dans Warhammer R.P.G., le monde dans lequel vous allez évoluer ressemble à celui de l'Allemagne en pleine Renaissance : les personnages sont donc nantis de voix en conséquence. Le jeu en réseau sera accessible à deux joueurs en mode Deathmatch.

Vite, la sortie !

Dark Omen se présente sous d'excellents augures. Dores et déjà, on parle même d'un data-disk de scénarios. Dans la même lignée (même thème) que Myth, mais d'un abord moins accessible, ce jeu, apparemment beaucoup plus stratégique, offre des possibilités intéressantes comme la magie ou le côté "jeu de rôles". Les fanatiques de Warhammer devraient être comblés. Les nouveaux venus devraient se frotter à un jeu intéressant, riche et - on l'espère - plein d'avenir.

Bob Arctor


▲ Pendant les combats, des fenêtres avec des animations de personnages font leur apparition.


▲ La chapelle où j'ai fait ma profession de foi en 82.

Le moteur graphique utilisé par les créateurs de Dark Omen est très impressionnant.

Preview

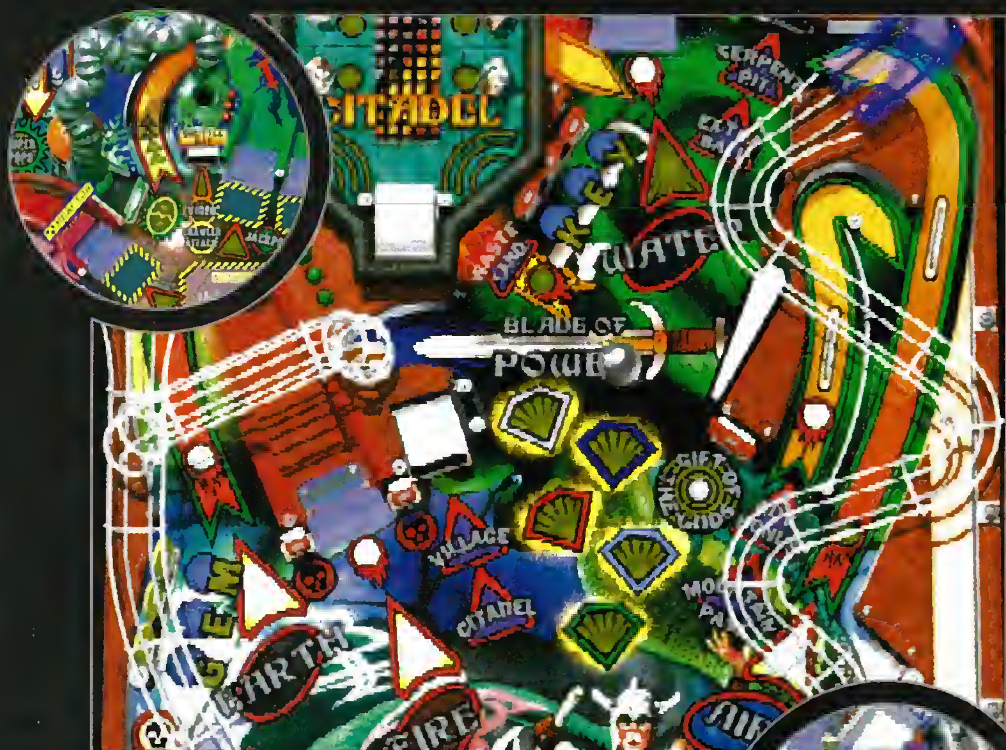
FLIPPER
PC CD-ROM
ÉDITEUR GTI
DÉVELOPPEUR 3D REALMS
SORTIE PRÉVUE MARS







Balls of Steel



▲ A défaut d'épilepsie, le mode multiballe devrait raviver notre slexydie avec pas moins de cinq boules simultanément sur le plateau.

Après Pro Pinball: Timeshock qui élevait le flipper sur PC au rang de véritable simulation, on pensait avoir tout vu. Le flot ininterrompu de flips de chez 21st Century s'était tari, et c'était plutôt une bonne nouvelle. Aujourd'hui, 3D Realms, les développeurs de Duke, se décident contre toute attente à nous sortir un jeu de flipper à l'ancienne. Apparemment, ce n'est pas qu'un exercice de style.

Balls of Steel comportera cinq tables de jeu haute résolution dont une table dans l'univers de Duke. Sur chaque plateau on retrouvera les petits jeux dans le jeu avec l'afficheur matriciel cher aux piliers de bistrots. On aura le choix entre une représentation plein écran avec scrolling de la table ou bien une vue d'ensemble en réduction, sûrement plus jouable mais beaucoup moins esthétique. Le programme ne fera pas usage de la 3D, ni même des cartes accélérées. Tout sera paramétrable : gravité, élasticité des bumpers, sensibilité du tilt, etc. Quatre des cinq tables étaient accessibles dans la pré-version, ce qui nous a déjà permis de juger de la qualité de la réalisation. Les thèmes sont bien choisis, les plateaux très colorés et des animations viennent renforcer l'action trépidante (comme le dragon qui crache des flammes dans Barbarian, par exemple). Par dessus tout, les gars de 3D Realms semblent avoir apporté un soin tout particulier à l'ambiance sonore et aux musiques, comme à la grande époque des Pinball Fantasy.

Sans être une véritable révolution, Balls of Steel devrait proposer à l'amateur de flip sur PC une alternative intéressante à la série des Pro-Pinball. Une bonne nouvelle somme toute.

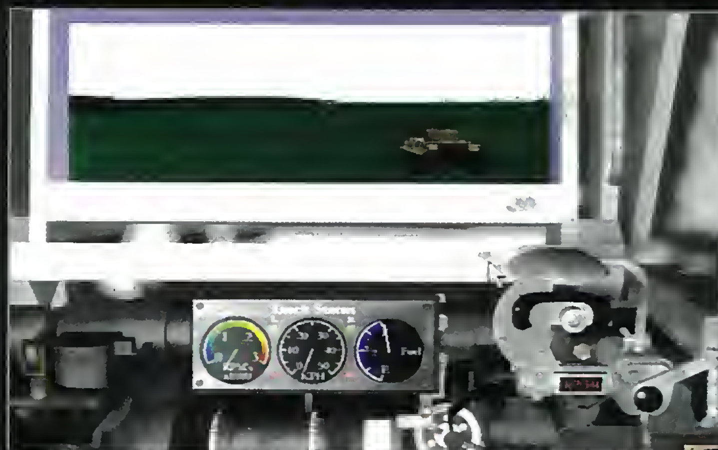
lansolo





Preview

SIMULATION DE CHARS
PC CD-ROM
ÉD. NTERACTIVE MAGIC
DÉV. INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE MARS





iPanzer '44



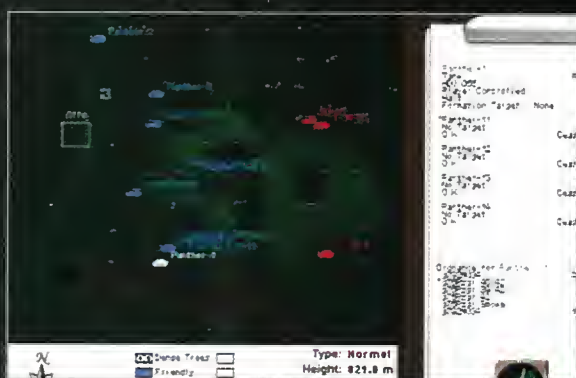
Suite de l'excellentissime IM1A2 Abrams, qui nous proposait de prendre les commandes du blindé le plus moderne des forces armées américaines, iPanzer '44 va nous propulser dans l'une des guerres mondiales les plus rigolotes de l'histoire, la seconde. Mais cette fois, plus question de se cantonner à prendre les commande d'un seul char : iPanzer'44 vous propose rien de moins que de piloter et diriger trois véhicules lourds de trois nationalités différentes parmi lesquels on pourra trouver le M4A3 Sherman 76 yankee, le Panther G allemand et le trop puissant T34/85 soviétique.

IPanzer 44' propose deux campagnes : la Biélorussie et les Ardennes, où être allemand constitue un handicap grave rapport à la durée de vie des blindés et aux carences de ravitaillement en carburant lors de cette retraite anticipée. En outre, iPanzer '44 nous offre, à l'instar de Abrams, plusieurs niveaux de commandement, à savoir à l'échelle d'une seule unité blindée, d'une section de chars ou encore de la compagnie dans son entier où vous pourrez alors diriger tout ce qui bouge, vole ou tire sur le champ de batailles.

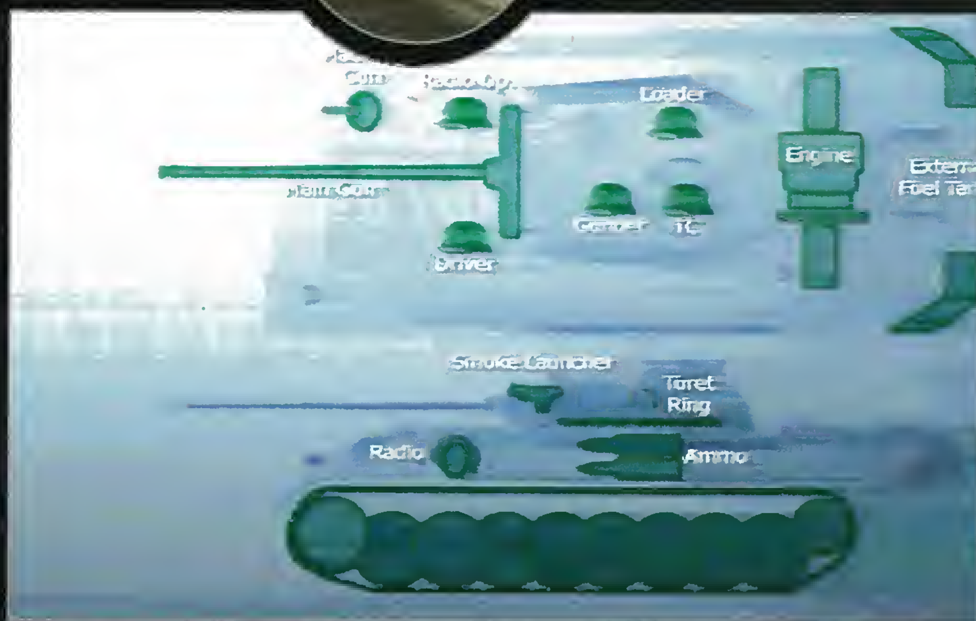
Bob Arctor

▲ *Les performances du moteur graphique ont été révisées à la hausse et celui-ci affiche désormais des palettes de 65 000 couleurs et supporte une éventuelle accélération 3D.*









Preview

SHOOT'EM UP 3D
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE MARS





Shadow Master



▲ On pourra jouer à Shadow Master en multijoueur : jusqu'à 8 en réseau local.



Mais, mais, que m'arrive-til ? Argh ! Tous ces flashes lumineux à l'écran. Voush ! voush ! je suis pris de convulsions, de vertiges... Je bave, je bave... Boum ! chuis tombé de ma chaise, tenez...
Bon ça doit être le bouclage. Jetons plutôt un œil sur le dossier de presse. Là, au moins, pas de risque de faire une crise d'épileptiép. Shadow Master est le prochain shoot'em up en 3D de Psygnosis. Le bougre nécessitera obligatoirement une carte accélératrice pour nous éclabousser le moniteur de ses explosions super méga filtérisées de la mort qui tue. Le premier truc que j'me suis dit en matant la démo, c'est qu'ils avaient pris le moteur de G-Police, et hop ! barbatruc un petit coup de peinture et voilà un zoli shoot tout beau tout neuf. Seize missions contre des aliens teigneux, 80 créatures différentes, 7 planètes aux décors cyber-glauques, 8 armes différentes, 10 bandes-sons, des effets de lumière sophistiqués en diable... Bref, un soft à la prise en main intuitive pour les fans des jeux 100 % action. Voilà ce que je me suis dit.

Attendez, là, un scénario : "Survivre à l'apocalypse par tous les moyens" (tremble, tremble) "parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible" (bave, bave) "un environnement graphique unique et original, inspiré du monde de l'heroic-fantasy..." Boum ! et merde, ça fait la deuxième fois que ce soft me fout par terre. Heroic-fantasy avec des robots et des lasers ? Y sont pas bien, chez Psygno, ou quoi ?

Iansolo



▲ Les joysticks à retour de force seront supportés pour mieux ressentir le recul des armes.



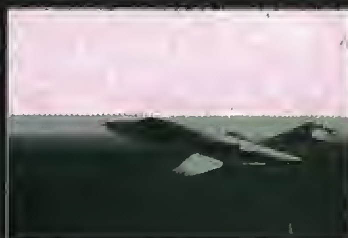
▲ Les missions seront introduites par des scènes en synthèse avec des dialogues en français dans le haut-parleur.





Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE MARS







Sierra Pro Pilot



Sierra Pro Pilot a depuis fort longtemps été présenté comme le principal concurrent de Flight Simulator. L'effort était louable et le jeu semblait à cette époque plus que prometteur. Malheureusement, les retards se sont accumulés et le jeu vient tout juste d'être mis dans les rayons des commerces américains. Sierra Pro Pilot propose au joueur de prendre les commandes de cinq avions particulièrement bien choisis et adaptés à l'apprentissage du vol : un Cessna Skyhawk 172, un Beechcraft Bonanza V35 pour représenter le clan des monomoteurs, et le Beechcraft Baron B58 suivi de son copain le Beechcraft King Air B200 pour les appareils à propulsion double. Le Cessna Citation 525 venant compléter le hangar en tant que représentant des avions à réaction.

Les modélisations d'appareils vues de l'extérieur, les tableaux de bord et les sons des propulseurs sont d'un fort bel effet. Quant au graphisme du paysage survolé, il est d'une facture "classique" puisque le moteur du jeu (en 640x480) ne bénéficie ni d'un lissage quelconque ni de l'apport d'une carte d'accélération 3D. Un choix pour le moins curieux.

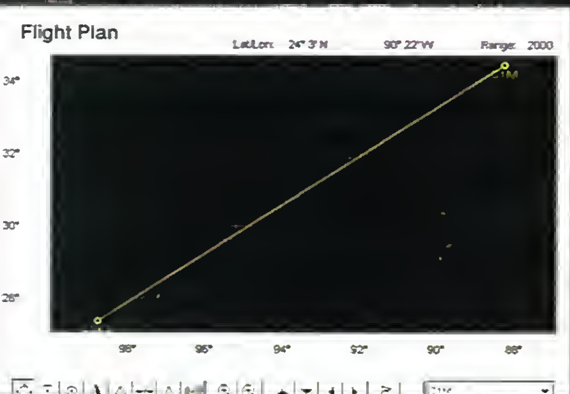
Au niveau de ses ambitions, Sierra Pro Pilot se situe entre Flight Unlimited II et Flight Simulator 98 puisque le terrain survolable représente le continent nord-américain dans son entier, et à un niveau de précision très acceptable, ce qui semble être un compromis intéressant au niveau de l'échelle. On trouve aussi de très nombreux aéroports, aérodromes, de simples pistes et quelques villes très détaillées. Pour la peine, les élévations dans les airs au-dessus des États-Unis ont été soigneusement modélisées avec une précision de l'ordre de quelques dizaines de mètres.

Le jeu en lui-même est résolument orienté vers le réalisme, tant au niveau du comportement des avions que des procédures et de la mise en œuvre de l'instrumentation. Une interface très simple permet de tracer un plan de vol en quelques clics, le soft générant la météo et calculant de nombreux éléments pour vous.

Sierra Pro Pilot est livré avec un joli manuel bien foutu et un cahier de check list. Il tient sur deux CD-Rom. La configuration minimale annoncée tournerait autour du pentium 120, ce qui ne paraît pas extraordinaire si on regarde le peu de luxe développé pour les détails à l'écran.

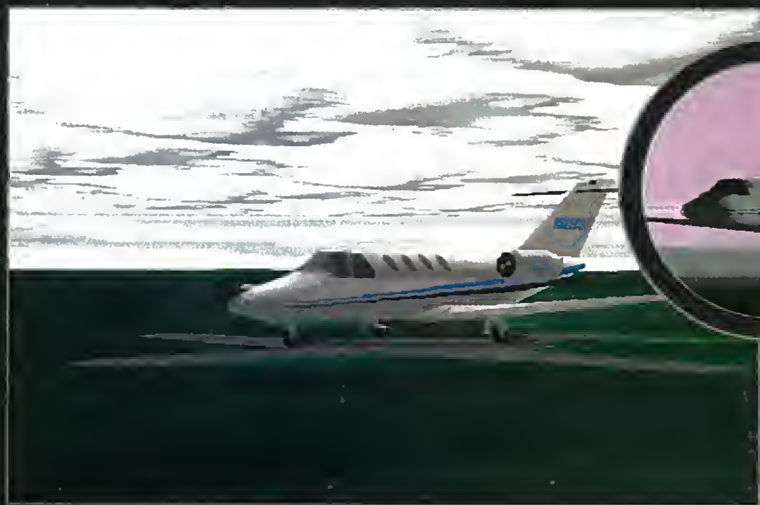
La nouvelle de la sortie de Sierra Pro Pilot a remué l'humeur de certains aficionados de la simulation jusqu'au plus profond de leur moelle épinière, et ceux qui ont jeté un coup d'œil dessus l'ont trouvé bâclé, peu esthétique, ou dans le meilleur des cas bien piètre concurrent de FS98. Cette preview a d'ailleurs été effectuée sur la version commerciale américaine du jeu qui est, soit dit en passant, largement buggée. La version commercialisée en France devrait être en principe une version patchée et exempte de bugs. Mais même débuggé, un mauvais jeu reste un mauvais jeu. Bah, on attend le test pour se faire une idée définitive de ce qui pourrait bien être la catastrophe aérienne de l'année.

Bob Arctor





▲ Train et volets rentrés, cet aéroplane tente de traverser tant bien que mal la couche nuageuse.



▲ FUN Citation Jet, superbe appareil. Au-dessus, les nuages. En dessous, leur ombre.

Preview

WARGAME FUTURISTE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE MARS







MAX 2



▲ Les explosions seront gérées par des systèmes de particules. À quand les wargames futuristes avec des systèmes de tentacules ?

MAX 2, Mechanized Assault and Exploration, notre ami Bob Arctor nous en a déjà abondamment parlé le mois dernier dans un Gros Plan bien alléchant. MAX premier du nom émergeait de la soupe originelle des jeux de stratégie avec une orientation wargame prononcée et un système de jeux mixte au tour par tour (système malheureusement tombé en désuétude depuis l'invasion du temps réel dans les business-plans de nos ennemis jurés, les commerciaux). Pour résumer, MAX était assez proche de jeux comme la série des Battle Isle de Blue Byte (qui continue encore dans le tour par tour avec le très remarquable Incubation). Ayant aligné quelques nuits blanches avec MAX, c'est avec grand plaisir que je me suis jeté sur cette version de preview.

De prime abord, on retrouve dans MAX 2 les mêmes concepts que chez son grand frère. Après le choix d'un clan parmi les huit disponibles, on dispose d'un budget de départ pour monter une équipe de terraforming avant le largage sur une planète hostile. L'interface n'a pas changé, sauf que l'on peut désormais choisir d'incarner une race alienne. Cette race dispose d'une belle brochette de nouveaux véhicules et bâtiments (générateurs de temps zéro, biobombes...) au design résolument biologique. On retrouve néanmoins les mêmes concepts chez les aliens que chez les humains : exploitation des ressources or et minerai, unités terrestres, volantes et maritimes. Il ne semble pas que chaque camp demande des stratégies vraiment différentes comme avec Starcraft. La distinction repose essentiellement sur les unités combattantes.

Si le principe reste le même, les cartes sont maintenant très colorées avec des planètes couvertes de végétation, de déserts, de neige, de magma en fusion... La fonction de zoom permet toujours de prendre du recul pour avoir une meilleure vue tactique de l'ensemble de la carte. L'interface varie selon la race choisie. D'aucuns pourront prendre peur







▲ Parmi les caractéristiques originales : la modification du terrain, lors de la partie, par des tremblements de terre, des sables mouvants, des vagues de fond ou même des créatures souterraines qui surgiront des profondeurs de la terre pour gober vos unités. Tenez, ça me rappelle les vers dans Dune 2. Une chouette idée.


▲ Parmi les nouvelles commandes à aboyer à vos unités : garder une position, exploration avancée, chercher et détruire l'ennemi.


▲ S'il n'est pas représenté en vraie 3D, le terrain présente différentes altitudes avec des scrollings en parallaxe. On devrait aussi disposer d'une vue de trois-quart dite isométrique. On pourra aussi faire tourner la carte.

en lui trouvant un petit air de famille avec l'immonde daube galactique Conquest Earth. Ne blasphémez pas, MAX 2 est un vrai jeu. On s'inquiète simplement qu'une grande partie de l'écran soit occupée par des fioritures au détriment de la fenêtre de jeu. Après quelques minutes de jeu (pas tellement plus, car cette version alpha crashe rapidement), il semblerait que MAX 2 soit assez proche du premier volet.

Soucieux de satisfaire des publics aux goûts différents, MAX 2 proposera plusieurs systèmes de jeu : tour par tour en simultané ou temps réel. Je vous invite à vous reporter au Gros Plan du mois dernier pour plus de détails sur les nouvelles fonctionnalités (formes de vies indigènes, éditeur de scénario, unités adaptatives, etc). La vue en isométrique annoncée n'est pas encore incorporée dans cette version, qui date d'ailleurs de novembre 97. J'imagine que les programmeurs d'Interplay se sont depuis bien excités sur leur code. Y a intérêt !

MAX 1 était un jeu de stratégie remarquable, surtout en multijoueur. Long, très long, mais doté d'une magie qui lui était propre. On pouvait quand même lui reprocher, en jeu solo, une intelligence artificielle beaucoup trop débile. L'ordinateur restait dans son coin, sans prendre d'initiative, ce qui rendait les campagnes un peu gavantes. Faute d'avoir pu le tester sur cette préversion, j'espère sincèrement que l'équipe de MAX a mis un bon coup de collier de ce côté-là. Faites-nous une IA digne de ce nom, par Vishnou !... On sait jamais, des fois qu'ils nous lisent, les coyotes.

Iansolo


▲ L'altitude sera exploitée avec trois types de lignes de vue.


◀ Les joueurs pourront disposer des caméras espions pour pouvoir surveiller simultanément plusieurs zones de la carte.

MAX 2 nous propose plusieurs systèmes de jeu.



▲ Les joueurs pourront disposer des caméras espions pour pouvoir surveiller simultanément plusieurs zones de la carte.

Preview

PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR
PROMETHEAN DESIGNS
SORTIE PRÉVUE MARS 98





F1 Powerboat Racing

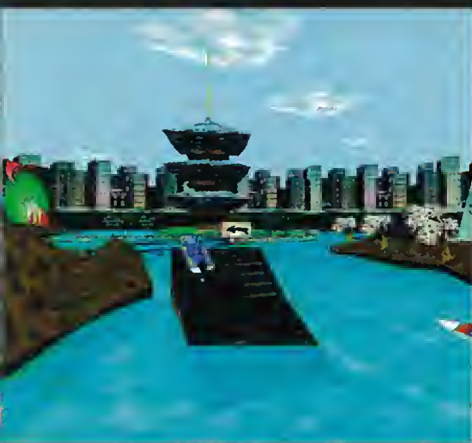




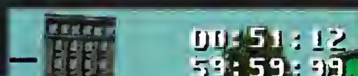
Après avoir maté une bonne course poursuite dans un James Bond, difficile de ne pas avoir envie d'en faire autant. Exit les caisses sur-gadgétisées, les motos à réacteurs et autres caddies à coussin d'air. Dans VR Powerboat Racing, Interplay va nous coller aux commandes d'un off- shore surpuissant. Doté de neuf circuits et de différents modes championnats, PBR essaie de renouveler le genre par des manœuvres bien sportives. Votre monocoque pourra prendre des virages très serrés pour envoyer de bonnes giclées d'écume sur la tronche des spectateurs. Plus fourbe, vous pourrez relever le nez de l'engin pour décoller plus haut sur les tremplins ou au contraire piquer du nez pour passer sous l'eau. On aura le choix entre différents types de suppositoires : monocoques ou catamarans, chacun devant réagir de manière particulière.

Séduisant par le concept, PBR est encore un peu ardu à prendre en main. Espérons que ce sera amélioré par l'option accélération 3D qui malheureusement refusait de fonctionner lors de cette preview. Never say never again.

Iansolo











Grand Concours

4 mois et une centaine de lots pour être en pole position

F1 Racing Simulation

CE MOIS-CI GAGNEZ...

Des jeux F1 Racing Simulation
1 volant Race Leader 3D FUN ACCESS Deluxe
1 carte MAXI Gamer 3D
1 carte MAXI Sound 64 DYNAMIC 3D
1 Joystick Flight Leader 3D...











... ET AUSSI :

Des polos Ferrari
Des polos F1 Racing Simulation
Des blousons Benetton
Des Formules 1 miniatures
Des livres Renault F1



Le volant, les cartes et le joystick sont offerts par





New Shopping F1
56, Bd Perreire
75017 PARIS
Tél. : 01.46.22.75.00

À GAGNER EN FÉVRIER SUR

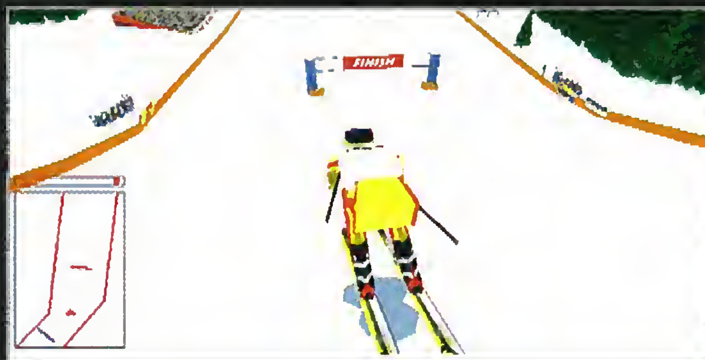
3615 JOYSTICK

1,29F/MN

3615 JOYSTICK, DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

Preview

SIM. DE BOULE DE NEIGE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA ONLINE
DÉV. FRONT PAGE SPORTS
SORTIE PRÉVUE MARS







Ski Racing



▲ *Un peu ratée, la figure de style ! Bon, ben un p'tit vin chaud et j'recommence !*

Maintenant que Franck Picard, le roi du surgelé, a raccroché ses spatules pour se consacrer à la course auto, c'est à nous que revient l'indicible honneur d'affronter l'affreux Cap'tain Igloo, skis aux pieds. Pour ce faire, Sierra Front Page Sports, qui ne pouvait laisser passer l'occasion avec son logo orné d'une cime enneigée, annonce un simulateur de ski judicieusement intitulé Ski Racing.

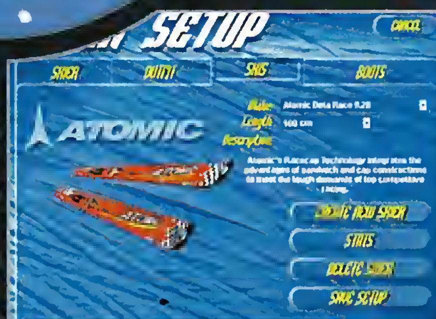
Parmi les six pistes modélisées, on sera surpris de trouver une descente à Val d'Isère. En fait pas tant que ça puisque, depuis les Jeux olympiques de 1992, les Ricains connaissent eux aussi "L'Espace Killy". Cinq types de compétition seront proposées par le soft : slaloms, géant, super G, etc., toutes ces disciplines devant vous mener à la victoire au sein de la Sierra Cup. Après avoir choisi le type d'épreuve et ses skis, le joueur peut s'élancer sur la glace ou la poudreuse. Les décors semblent finement décorés, avec plein de sapins mais très peu de yétis. Le skieur est représenté vu de dos et, en plus des contrôles basiques, on trouvera des touches pour sauter ou faire quelques figures de style très classes (twister, daffy, back scratcher...).

D'ores et déjà, Ski Racing n'apparaît pas comme un programme très, très fun. Une prise de carres inexistante et une certaine propension à remonter la pente. Pas de surf des neiges, de saut à bicyclette ou de courses de rennes en bobsleigh avec Albert de Monaco. C'est fort dommage. Pour se faire pardonner, Ski Bidule supportera la 3Dfx et la Rendition pour une glisse accrue des pixels à l'écran. La compétition battra aussi son plein sur Internet avec un mode multijoueur on-line ou en réseau local. Le joy à retour de force sera également supporté par Ski Racing et, beaucoup plus drôle, on pourra y jouer avec un palonnier. Du coup, j'attends quand même de voir ça (pour le palonnier).

Iansolo









COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Yado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, F22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Assault, WorldWide Soccer, Atomic Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1[re] partie)
- **Soluces :** Atlantis

N°87



- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2[e] partie.
- **Soluce :** LBA 2

N°88



- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boudiers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Hanx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boudiers de Quetzalcoatl

N°89



- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81

☐ N°82 ☐ N°83 ☐ N°84 ☐ N°85 ☐ N°86

☐ N°87 ☐ N°88 ☐ N°89

Preview

COURSE D'AVIONS
PC CD-ROM
ÉDITEUR EUROPRESS
DÉVELOPPEUR
INNER WORKINGS
SORTIE PRÉVUE MARS





◀ Il faudra faire des choix stratégiques en fonction des points de contrôle accumulés.

Plane Crazy







◀ La jouabilité, variable, s'adaptera aux performanccеs des joueurs.

Ras-le-bol des courses de voitures ? Marre des courses de motos, des courses de bobsleigh, de chameaux ou des courses tout court, le samedi au milieu des beaufs et des moutons ? Alors, réjouissez-vous : Inner Workings nous a concocté un programme de course qui sort des sentiers battus. Avec Plane Crazy, on va pouvoir passer dans les airs et goûter le frisson de la grande cascade aéronautique.

La course d'avions monoplaces est une discipline qui existe bel et bien chez nos amis quakers. Il s'agit de tourner le plus vite possible entre deux pylônes. Bonjour les virages sur l'aile et les passages en rase-mottes ! Dans Plane Crazy, le joueur rejoint les légendaires Crazy Aces, une bande d'aviateurs de l'extrême qui, pour satisfaire leur obsession de la vitesse et du danger, ont conçu les courses folles du Plane Crazy. Ici, pas de pylônes, les joueurs s'ébattent dans des paysages naturels et néanmoins retors. Vous serpenterez dans des canyons étroits, sillonnerez des villes de gratte-ciel ou jouerez à saute-mouton au supermarché de Brive-la-Gaillarde. Tout un programme.

Il y aura huit avions avec des modèles de vol différents, ainsi que plusieurs modes de course : contre la montre, course éclair ou championnat. Caractéristique intéressante : en mode championnat, on récoltera de l'argent. Et avec la thune, on pourra améliorer son coucou dans la boutique des machines. En course, il s'agira de récolter un max de bonus pour booster les caractéristiques du zinc. Il y aura aussi des raccourcis cachés et l'on devrait pouvoir attaquer les autres adversaires, ce qui est toujours jubilatoire dans un jeu de course.

Bon, le concept, les possibilités, tout ça paraît assez intéressant. Histoire de ne pas ruiner une bonne idée par une réalisation pourrave, Inner Workings s'est démené pour nous pondre un moteur 3D apparemment à la page, le Fearsome. Évidemment, le soft sera compatible Direct3D pour bénéficier de l'accélération indispensable de nos copines les cartes 3D. Les joysticks à retour de force seront aussi de la partie. Dernière lapalissade : Plane Crazy proposera à huit aviateurs déchaînés un mode de jeu en réseau local ou via le Net. Et voilà.

lansolo





◀ Trois niveaux de difficulté pour chacune des courses.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO D'OCCASION

-30% SUR DES CENTAINES DE JEUX PC & MAC !!!

PROFITEZ EN JUSQU'AU 28/02/98 !

CROC

NEW

F-22 RAPTOR

339F

RED BARON II

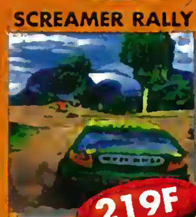

319F

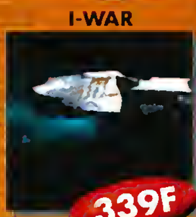
F1 RACING SIM.


359F

MYTH


HIT

SCREAMER RALLY

219F

I-WAR

339F

WING COM. PROPHECY

329F

TOMB RAIDER II


329F

G-POLICE

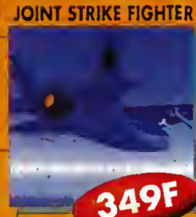
369F

OVERBOARD


329F

STARCRAFT


HIT

JOINT STRIKE FIGHTER

349F

AGE OF EMPIRE

339F

VIRTUA POOL II

299F

NUCLEAR STRIKE


269F

HELLFIRE

119F

MAN X TT


269F

TUROK

319F

TAM-TAM NEUF NUMERIQUE

179F
GARANTIE 6 MOIS



GRAVEUR 2X / LECTEUR 8X SONY
1990F



GRAPHICS LABS EXTREME
Carte 3D
860F



JOYSTICK FORCE FX A RETOUR D'EFFETS PARAMETRABLES ! + POWER F1
760F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DE SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU (PC)
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél : 01 46 33 68 68

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paraisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

-Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.-

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal.............................Date de Naissance....../....../...... Code client
N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80F				.........F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Les ondes millimé pour voir à travers

Il sera difficile, demain, d'affirmer à ce passant que vous n'avez pas 100 balles. S'il est muni d'une caméra à ondes millimétriques, il verra dans le détail l'étendue de la fortune que vous transportez dans vos poches, et bien d'autres choses encore...

Par Daniel ichbiah



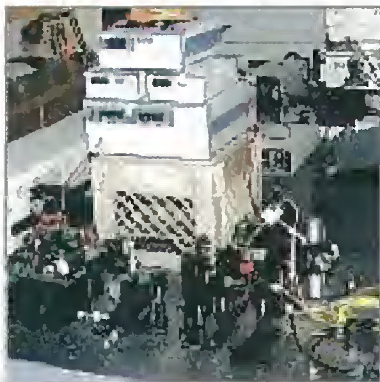


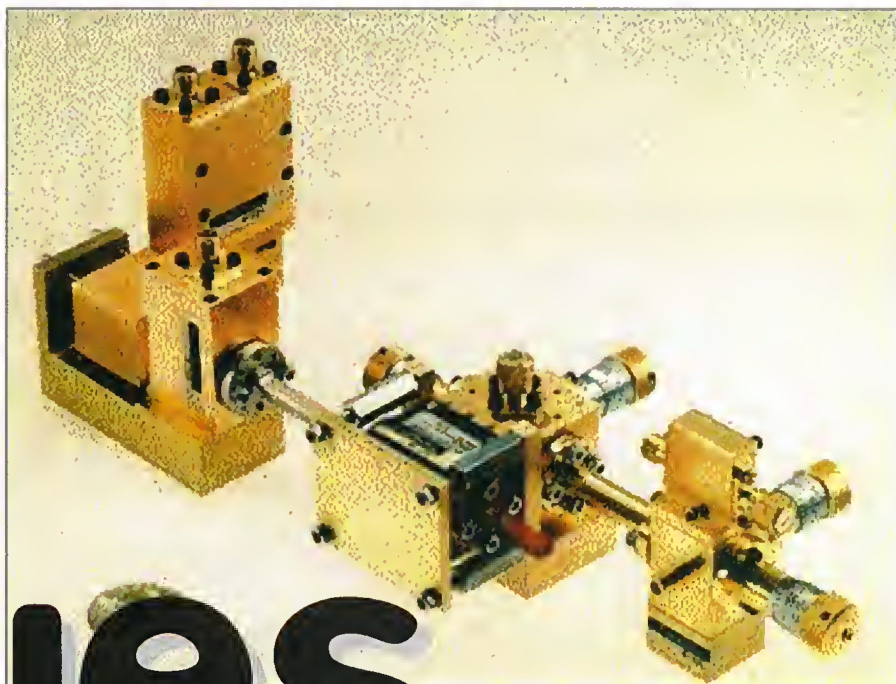
Qu'elles sont indiscrètes, ces ondes millimétriques... Elles voient à travers les murs de béton, regardent ce qui se trouve dans nos bagages et peuvent même décrire le type de sous-vêtements que vous portez aujourd'hui. Mieux encore, les caméras bâties autour d'elles sauraient détecter de façon automatique tout objet suspect transporté.

L'utilisation des ondes à des fins d'espionnage n'est pas nouvelle. Dans les années 60, le Pentagone avait découvert, avec une surprise teintée d'agacement, que l'ambassade américaine à Moscou était enrobée d'un véritable bain de micro-ondes qui, déjà, jouaient les informateurs furtifs. Mais les ondes millimétriques sont beaucoup plus puissantes et leur maîtrise pourrait avoir pour conséquence qu'il soit difficile - mais pas impossible - de cacher quoi que ce soit dans son maillot de bain, et aussi de se planquer dans le bunker de son choix. Mais qui sont donc ces inquisitrices invisibles ?

Des ondes très courtes

On désigne sous le nom d'ondes millimétriques celles dont la fréquence va de 30 GHz à 300 GHz (gigahertz = 1 milliard de cycles par seconde). Leur nom vient de ce que leur longueur d'onde mesure entre 10 millimètres et 1 millimètre. Par comparaison, les micro-ondes utilisées pour la télévision par satellite et aussi pour les fours du même nom (non, pas les fours à satellite mais les fours à micro-ondes) ont une fréquence de 3 GHz et une longueur d'onde de 10 centimètres. La radio FM, pour sa part, émet sur une fréquence de 100 MHz (ou ū, i GHz), sur une longueur d'onde proche de 3 mètres.
La très haute fréquence des ondes millimétriques leur prodigue un comportement étonnant. Elles peuvent, par exemple, pénétrer à travers d'épaisses couches de brouillard. Cette capacité intéresse fortement le constructeur automobile Daimler-Benz, car elle pourrait permettre d'embarquer, à l'intérieur de véhicules, des systèmes de détection de collision à toute épreuve. Au niveau militaire, cette même capacité serait mise à profit pour détecter la présence de tanks malgré des fumées





triques les murs

ou brumes épaisses. Le ministère de la Défense des États-Unis y croit si fort qu'il a alloué 1 million de francs à l'université de Clemson, afin qu'elle creuse le sujet. Plus généralement, ces ondes fouineuses peuvent traverser n'importe quel matériau non conducteur d'électricité comme, par exemple, la Grande Muraille de Chine.

Pour détecter les armes

L'université du Massachusetts a été l'une des premières à s'intéresser à la question. Spécialiste du genre, le professeur Karl Stephan s'en fait volontiers l'avocat : "Un des avantages principaux de la technologie des ondes millimétriques, c'est qu'elle peut permettre la détection aisée d'armes non métalliques, tels que des explosifs à base de plastic ou des nouveaux pistolets en porcelaine, qui passeraient outre les détecteurs conventionnels."

La clé repose sur un fait étonnant : "Les ondes millimétriques sont un type de radiation naturellement émis par le corps des gens et, dans une moindre mesure, par la plupart des objets inanimés", explique Stephan. De façon générale, tout élément contenant de l'eau émet de telles ondes, et il en émet d'autant plus que ce liquide est chaud. Le corps humain se révèle donc une source majeure d'ondes millimétriques. En comparaison, les plastiques, céramiques, poudres, en émettent beaucoup moins, et les métaux encore moins. A partir d'une telle échelle, il est possible de détecter une gamme assez vaste d'objets qu'une personne pourrait porter sur elle, en comparant les différences d'émissions entre son corps et les objets en question. Mieux encore, il est possible d'utiliser ces variations pour former une image.

Une entreprise du Massachusetts, Millitech, s'est consacrée à la construction de caméras fondées sur le principe évoqué par Karl Stephan, qui est intervenu comme consultant. Le prototype qui a été défini fonctionne à la façon d'une caméra vidéo habituelle, si ce n'est qu'elle a l'incroyable capacité de voir en temps réel à travers les murs comme à travers les vêtements. Filmé avec l'un de ces engins, un quidam apparaît sous l'aspect d'une masse lumineuse, épousant les formes de son corps. Plaquées sur ce fantôme, apparaissent pêle-mêle et flottant dans l'espace, ses clés de voiture, stylos, pièces de monnaie, voire des objets plus inattendus : pompe à vélo, agrapheuse... Bien évidemment, vous avez tous une question qui vous brûle les lèvres : et les parties privées ? Il se trouve que ce joujou extra vanté par Dutronc est légèrement plus froid que le reste du corps et que donc, il apparaît de façon plus sombre. Retenons qu'il sera difficile de se faire passer pour un membre du sexe opposé : porter une perruque ne suffira plus.

Si la caméra de Millitech est utilisée pour surveiller un immeuble normal, elle révèle là encore une étrange image. Les murs des pièces disparaissent et seuls subsistent les circuits électriques et tuyaux qui y sont normalement enfouis. A l'intérieur des cages, apparaissent des humanoïdes, tantôt assis, tantôt allongés au-dessus du sol.

Les caméras de Millitech fonctionnent à partir d'antennes radio qui détectent les radiations et les amplifient de façon à former un signal clair. Elles capturent une trentaine d'images par seconde et restituent ainsi des images d'apparence fantastique, mais tout de même troublantes par leur indiscrétion. Ces mêmes caméras peuvent aller plus loin, car dans la mesure où l'on connaît la température d'un objet - un canif par exemple -, elles peuvent tenter de l'identifier. Millitech a donc entrepris d'intégrer dans ses caméras un logiciel balayant les objets détectés et de les comparer avec la base de données de son choix. On imagine l'intérêt pour les douanes qui pourraient ainsi "coincer" les passeurs de poudre blanche et autres substances illicites.

Des caméras voyeuses

Prochainement, les premières caméras finalisées de Millitech devraient être prêtes, pour une somme allant de 60 000 à 500 000 F, selon les modèles. Nous avons, comme il se doit, bombardé Millitech de messages électroniques, suivis d'appels à l'attachée de presse. Hélas, nous n'avons pu en savoir plus. Nous avons demandé ce qu'il en était au bon professeur Stephan et il nous a assuré que pour l'heure, ces étonnants objets n'auraient pas encore vu le jour, le fondateur de Millitech, Richard Huguenin étant parti fonder une autre entreprise, Millimetrics. Et comme dans le cas d'autres recherches évoquées dans ces pages, les fonds manqueraient cruellement pour aller de l'avant.

De telles caméras existeront tôt ou tard ; elles existent probablement déjà et nous n'en savons rien ! Il demeure qu'il sera tout de même possible de se protéger, et de plusieurs façons. En premier lieu, il faut savoir que, dans la mesure où la longueur d'onde des ondes millimétriques est proche de la taille d'une goutte d'eau ou d'un flocon de neige, de fortes précipitations peuvent absorber toutes les transmissions. Pour vivre dans l'intimité, certains émigreront peut-être dans des régions pluvieuses (les agences de tourisme à destination de la Grande- Bretagne utiliseront peut-être de tels arguments pour séduire leurs futurs touristes). L'autre solution consistera à établir, autour des zones que l'on veut isoler, d'immenses douches externes. Pour ce qui est de sa personne, il semblerait que la solution consiste à planquer l'objet à l'intérieur du corps ! Avouons-le, ce ne sera pas toujours aisé comme dans le cas d'une pompe à vélo... Comme nous vous l'avions dit plus haut, ce sera difficile, mais pas impossible. Vraiment, le XXIe siècle sera tout, sauf ennuyeux.

Une quantité astronomique de voyages fantastiques sont au programme ce mois-ci. Autant de visites et de rencontres inoubliables pour apprendre comment vivaient Jules Verne et Toutânkhamon. À moins qu'un aller simple dans une veine cave ne vous attire davantage ?

loisirs



Oui-Oui au pays des jouets

Sur PC CD-Rom
Editeur: Hachette Multimédia



Le CD inséré, on imagine aisément Jospin, bonnet rouge sur la caboche, au volant de sa tuture parcourant les routes imaginaires du pays original de Oui-Oui. Et on regrette d'autant plus l'absence de la caricature de notre illustre Premier ministre que cela aurait rendu le titre sans aucun doute plus attrayant. Didactique avant d'être beau (j'apprends à lire, à colorier, etc.), Oui-Oui au pays des jouets manque effectivement de fun. Les mini-jeux sont graphiquement si mauvais qu'on en vient à se demander : "Mais de qui se moque-t-on ? Si ce CD est destiné aux petits enfants, faudrait quand même voir à pas les prendre pour des c..." Les fans du lutin rubicond seront probablement déçus.

Le corps humain en 3D

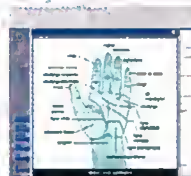


Cette nouvelle version du Corps humain en trois dimensions a le mérite d'être vraiment complète. Ainsi, si, pris de malaise, vous ne savez pas vers quel genre de médecin vous tourner, consultez cette base de données ! L'accès rapide à des informations précises est l'une des principales caractéristiques du produit. Vous avez toujours rêvé de tout connaître du fonctionnement d'un hôpital ? No problema. Photos à l'appui, une voix off vous explique en long et en large comment, de la salle des urgences, vous finissez sur le billard du troisième étage en section chirurgie. Plus drôle encore sont les cours du docteur Vital qui vous apprennent, par exemple, que "si le cerveau ne représente que 2 % du corps, il brûle 20 % de son énergie". Passionnant et tout en 3D, un régal.

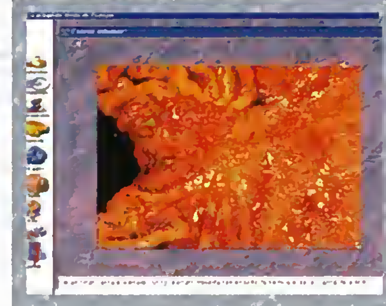
Sur PC CD-Rom
Editeur: TLC Edusoft

Encyclopédie médicale pour la famille

PC CD-Rom
Editeur: V Multimédia



Vous avez de l'acné ? Vous ne savez pas comment soigner cette horrible allergie ? Qu'à cela ne tienne, ce CD est là pour vous aider, vous renseigner et vous conseiller. Médecins en herbe, hypocondriaques ou simples curieux, cette encyclopédie interactive traite de tous les maux de la Terre, images à l'appui. Âmes sensibles, prenez garde. Le gros plan d'une tumeur cancéreuse de l'estomac peut être assez traumatisant. De fait, la plupart des illustrations contenues dans ce titre ont tendance, une fois à l'écran, à déprimer le plus heureux des pinsons. Avec l'âge, les pires trucs risquent bel et bien de nous tomber dessus... Gloups ! Enfin, au moins, sur notre lit de mort, on saura – maigre consolation ! – pourquoi on crache du sang toutes les demi-heures. Histoire de pas mourir complètement idiot ?





Sur PC CD-Rom
Editeur:
Hachette
Multimédia

JULES VERNE

Voyages extraordinaires



Il fallait bien trois CD pour expliquer avec force détails la vie et l'œuvre de notre Julot national. Inventeur fou, Jules Verne est l'un des auteurs français les plus prolixes du siècle dernier. Amateur de machines volantes et sous-marines, il a puisé dans son imagination débridée pour créer de toutes pièces des engins étonnants, ayant franchi la frontière entre le rêve et la réalité pour certains. L'éditeur de ce titre extraordinaire nous entraîne ainsi au cœur de mondes fantastiques en compagnie de héros illustres à l'image de Philéas Fogg. Un formidable plongeon dans le passé qui aurait gagné à être plus interactif et, surtout, plus ludique dans son concept.



Toutânkhamon

À la découverte de l'Egypte éternelle



Dans les années 20, il était encore possible de jouer les chasseurs de trésors. Deux hommes, Howard Carter et Lord Carnavon, ont effectivement eu l'immense privilège de découvrir la tombe de Toutânkhamon, à l'abri des regards depuis 3 300 ans. "Passionnant" est sans conteste le terme qui revient le plus souvent lorsqu'il s'agit de qualifier ce CD. "Exceptionnel" aussi, tant les infos sont riches et les visuels fascinants. Cette histoire extraordinaire narrée par Bernard Giraudeau (qui l'eût cru ?) vous propulse de la Vallée des Rois au musée du Louvre en deux temps, trois mouvements. Pilleur de sarcophage virtuel, vous vous prenez au jeu sans même vous en rendre compte. Reste à espérer que la malédiction des pharaons ne soit pas le cadeau bonus !

Sur PC
et Mac CD-Rom
Editeur:
Syrinx





Takeru Letter of the law

PC CD-Rom &
Mac CD-Rom
Editeur:
Eagle Peak
Interactive



Since everything is in spoken English, the following text will be in English... Vous l'aurez compris, ce jeu de rôles inspiré d'un manga célèbre désigné par Buichi Terasawa (on raconte qu'il a travaillé sur "Space Adventure Cobra") est exclusivement dans la langue – parlée – de Shakespeare. L'action se déroule dans un Japon médiéval-fantastique. L'aventure est en fait une succession d'énigmes comme on peut en voir dans les jeux made in Cryo. Clic - je trouve la clé qui me fait sortir de la prison. Reclic - je sors de prison et me retrouve face à un autre puzzle. Un jeu qui tient sur deux CD-Rom et dont le principal intérêt réside dans ses graphismes, qui rappellent les dessins animés de notre enfance. Why not ? À condition de speaker les claps correctement.



petites annonces

CONTACTS PC

Dép. 31. Fan d'images sur PC recherche tous les genres. Recherche aussi trucs divers et astuces sur certains prgs et sur W95. Contacter M. Maume Christophe, 28, rue J. Chaptal, 31400 Toulouse ou Tél. : 05 61 20 73 10 après 19 h. Merd.

Dép. 49. Cherche joueur de Quake pour monter clan uniquement sur département 49 et contact pour jeu réseau sur même département. Tél. : 02 41 38 70 32 (Christophe).

Dép. 59. Cherche contacts sur Lille pour jouer en réseau (null modem) sur Warcraft II, Duke Nukem 3D, Alerte Rouge, C&C. Contacter Benjamin au 03 20 42 04 57.

Dép. 78. Cherche contact PC sur CD. Recherche émulateurs ST, Amiga... Barrier Jérôme, 2, allée des Cortes, 78520 Limay. Tél. : 01 34 78 76 49.

Dép. 92. Collectionneur recherche tout type de microprocesseurs PC anciens modèles. Ne jetez plus vos vieux motos, faites comme moi. Contact et échanges e-mail abussan@aol.com.

ACHATS PC

Dép. 07. Achète carte mère Pentium 512K PCI + Pro 120 MHz + 8Mo EDO RAM pour 800 F max. Tél. : 04 75 54 76 34 à Maxim après 17 h.

Dép. 10. Ach. Processeur Intel P200 ou Overdrive Intel 200MMX ou cm Asus TX97E + 200MMX ou AMD K6 200 MHz. Le tout en excellent état bien sûr. Faire offre au 03 25 80 23 41 ap. 22h30 ou le W.E. ou e-mail : matconstan@aol.com.

Dép. 13. Achète CPU Intel P120 ou supérieur. Tél. : 04 42 89 82 20.

Dép. 57. Achète 1X32 Mo RAM EDO, bas prix. Tél. : 03 87 62 75 50 le soir.

Dép. 57 Achète Joystick (revue) n°1 à 40 px à débattre contacter Romain au 06 12 55 15 76 (après 19 h) ou e-mail : mrpopo@hol.fr.

Dép. 62. Achète Side Winder Gamepad ou Side Winder 3D Pro, n° 80 à 84 de Joystick avec CD. Tél. à Stéphane au 03 21 24 77 32 après 17 h.

Dép. 63. Cherche CPU Intel P166 ou P200 Didier ap. 19 h. Tél. : 04 73 23 37 89.

Dép. 88. Ach CD vidéo à 50 F + Iomega Zip ou LS/120 (300 F) + Maxi TV Vidéo PCI (300 F max) + VD ou échange scanner à main Primax N/B. Tél. : 03 29 67 38 76.

JOBS

Dép. 95. Activision France recherche son Responsable Marketing (H/F), bilingue anglais, 2 à 3 ans d'expérience minimum à un poste similaire, extrêmement motivé, créatif et disponible rapidement. Envoyer CV + lettre de motivation : 74, rue de Jalival 95100 Argenteuil.

Dép. 59. Recherche graphistes, musiciens, scénaristes pour compléter équipe pour projet jeu vidéo. Expérience souhaitée. Contacter François au 03 20 42 25 14 ou e-mail : smi-soft@nordnet.fr.

VENTES PC

Dép. 01. Vds carte mère Asus T2P4C avec 512 Ko de mémoire cache à 800 F + CPU Intel Pentium 166 MHz à 700 F. Le tout à 1 400 F. Vds carte 3D Maxi Gamer avec Pod à 800 F. Vds Joystick Sidewinder Pro à 250 F. Tél. : 04 79 87 01 89.

Dép. 13. Pentium 150 (overclokable à 180) Intel, CM Asus P55T2P4, DD 2,2Go, 32Mo EDO, SB16, écran 14", logiciels les plus courants, 3 800 F sans carte vidéo, 4 000 F avec vidéo S3, 4 600 F avec Streamer 800 Mo Iomega et 3 bandes. Tél. : 04 91 07 42 71.

Dép. 16. Vds carte mère + processeur 486 DX4 : 300 F et disque dur 540 Mo Quantum (éjectable) : 370 F. Contacter Philippe après 18h30 au 05 45 98 52 35.

Dép. 25. Vds 486 DX2 66 Multimédia, vL8, 8Mo RAM, dd 1,7Go 3 000 F. Mystique 2Mo 500 F, 32 Mo SDRAM 800 F, cpu K6 200 1 000 F ou e-mail arohmer@essor-info.fr

Dép. 27. Vds P166 512 Ko 32 Mo RAM 1,7Go 00 14", Mystique 4 Mo, SB 16 CD 4X Win95 Msoffice Norton Utilities + jeux : 7 000 F. Vds 486SX25 8 Mo RAM 120 Mo 00 2 000 F. Tél. : 02 32 67 86 37.

Dép. 31. Vds PC 486 DX4- 100 avec 8 Mo de RAM, écran SVGA + vidéo SVGA 24 bits, carte son SB AWE 32 PnP, DD 210 Mo, lecteur CD 8X, lecteur 3" et 5". Logiciels. 4 500 F à débattre. Tél. : 05 61 84 76 53 (à partir de 18h).

Dép. 33. P133, 256 Ko cache, DD 1,2Go + 400 Mo, 32 Mo RAM EDO, CD 8X, carte Sound Blaster 32, carte Mystique 2 Mo, carte Ethernet, écran 14", clavier + souris. Tél. : 05 56 48 04 60.

Dép. 33. Vends carte mère VXPro+ et processeur K6 166MMX. Prix : 1 700 F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 33. Vends carte mère Micronics P75-200 512 Ko + 32 Mo EDO + cpu 166+ + S3 Virge 4 Mo + Montage le tout 2 800 F. Vds Ti92 neuve complète 1 000 F avec patches. Vds Canon BJ200ex 700 F. Tél. : 05 56 31 25 83. Seulement sur Bordeaux.

Dép. 34. Vends Pentium 133 32 Mo RAM HDD 260 Matrox carte s3 Virge 2 Mo boîtier moyen tour Sound Blaster 16 PnP CD-ROM 12X HP 100W. Prix 4 500 F. Tél. : 04 67 94 46 01 A6DE.

Dép. 34. Vds modem 58660 bds prix 500 F à débattre. Tél. : 04 67 37 27 96 demandar Romain vers 18 h lundi, mardi, jeudi et vendredi.

Dép. 42. Vds proc P75Mhz 200 F + CD-ROM Toshiba 4X 200 F. Baurrat Jean-Michel, au Bourg, 42360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 44. Carte son Monster Sound 800 F. Joystick Force Fxch + manette programmable ch Throttle 900 F. Laurent au 02 40 08 09 91.

Dép. 51. Vds Cyrix 166+ avec ventilateur 300 F. Tél. : 03 26 08 74 02.

Dép. 52. Vds 4 barrettes de 4 Mo chaque en PCI : 120 F l'unité, 420 F les 4. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 54. Vends barrettes de mémoire 256 Ko en 9 bits : 15 F pièce au

50 F les 4. Tél. : 03 29 45 28 80 (sauf WE et vacances scolaires).

Dép. 59. Vds cm 512K, VX + Cyrix 200 + 32 Mo EDO : 2 000 F. Tél. : 03 20 72 69 60 ap 18 h.

Dép. 60. Vds Pentium 150 512 Ko cache 16 Mo EDO 1,2 Go S3 64V + 24X compt SB16 HP 3 600 F sans écran. Vds Pentium 133 256 Ko cache 8 Mo 1,1Mo S3 64 CD-ROM 20X HP Max Sound 32 à 3100 F sans écran. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 60. Vends 486 DX2 66 complet. Appeler Franklin au 03 44 56 36 04 à partir de 17 h.

Dép. 62. Vds carte Mystique 2 Mo avec jeux 500 F, lecteur CD-ROM 8X 250 F, carte audio Excel 150 F, cpu 6X86 200+ 300 F. Tél. : 03 21 48 80 94 après 19 h. Demander Jean-Philippe.

Dép. 62. Zip + 8 disks 900 F, adaptateur télé 400 F (Mac, PC) CVidéo 54 34 à 50 F, SIMM 4 Mo 80 F. Recherche correspondants pour échange (62), Claude Tél. : 03 21 92 19 44.

Dép. 62. Vends cm évo P200 Triton MX 350 F, 4X8 Mo 400 F ou 100 F l'une (EDO) P166MMX 650 F Cyrix 166+ 300 F ventilo 50 F CD-ROM 4X Pionner 300 F Epson Stylus Color Pro 1 200 F. Tél. : 03 21 09 40 19 Daniel.

Dép. 66. Vends Micro DC 30 + DD Seagate Barracuda 4 Go uw SCSI neufs. Prix 8 000 F ferme (valeur neuf 10 500). Tél. : 04 93 74 00 17 après 19 h.

Dép. 70. Vds carte son Dpti compatible Sound Blaster 150 F, carte mère Shutle hot 541 + P120 + ventilateur 650 F, P100 100 F, lecteur CD-ROM 16X 450 F + cherche tuner TV pour CPC 6128. Desbranches Daniel, Tél. : 03 84 91 60 48.

Dép. 72. Vds 100 disks vierges 3" _ 00 prix : 50 F. Tél. : 02 43 94 26 85 demander Frédéric.

Dép. 75. Vds P75 Multimédia. CD-ROM 4X, 24 Mo de RAM, écran 14" Olivetti carte Matrox Mystique Win95 + logiciels. Tél. : 01 42 23 78 58.

Dép. 75. Vds uc Gateway 2000 Intel 120 16 Mo RAM carte vidéo ATI Mach 64 2 Mo 16 millions de couleurs DD 800 Mo carte son 16 PnP CD-ROM 4X 2 200 F. Tél. : 01 42 45 00 56 ts les soirs à partir de 19h30.

Dép. 75. Vds graveur Philips sous garantie, lit 6X écrit 2X + Easy CD 2.11 + Direct CD + carte SCSI 2 + nappe SCSI : 2 000 F ttc. Tél. : 01 40 37 49 03 à Noël entre 18h et 20h et entre 22h et 22h30 sauf jeudi.

Dép. 75. Vds 15 pouces 1280X1024 0,28 Targa : 1 200 F, Gravis Ultrasound Ace 1Mo : 400 F, P166 + T2P4 Asus + ventilo (512Ko L2) : 1 700 F, HD 1Go Quantum Fireball : 800 F. Possibilités réduc si achat multiple. Tél. : 03 20 15 46 68.

Dép. 75. Vds lecteur Zip SCSI interne neuf jamais servi (codeou) : 600 F (prix réel : 1 000 à 1 200 F). Tél. : 01 45 81 40 68 ou e-mail : bourguiba@ensea.f.

Dép. 75. Vds PC P75 Olivetti Multimédia CD-ROM 4X RAM 24 Mo carte Matrox Mystique DD 608Mo écran 14" Hotline, Win95 nbx logiciels. Prix à débattre. Tél. : 01 42 23 78 58.

Dép. 75. Vds PC 200MMX multimédia, 16X, HD : 2,5 Go : 4 800 F sans écran ou 6 900 F avec un 17". Tél. : 01 69 46 29 82.

Dép. 76. Vds Streamer 250 MO + 6 cartouches : 450 F. Cyrix 166+ : 300 F carte son 16 + korg midi 500 F CD 8X Hitachi : 250 F à débattre. Gilles au 02 35 79 22 21 aprs 18h ou 06 12 17 46 89 cherche contact PC sur région Rouen.

Dép. 77. Vds écran 17" Targa : 2 200 F- CD 12X : 300 F- Modem 28800 ext : 350 F (le tout tbe). Tél. : 01 64 42 07 25.

Dép. 77. Vds Cyrix 200+ 512 Ko + 32 Mo EDO + DD 2Go CD12X Pioneer + csom SB16 + écran 17 pouces + M. Mystique 4 Mo + souris + clavier + enceintes. Prix : 10 000 F à débattre. Tél. : 01 64 04 09 58.

Dép. 78. Vds Cyrix 120 + CM vx 256 Ko + 16 Mo EDO + DD 1,7Go + CD 8X + Ess comp SB + carte SVGA 2MD + boîtier moyen tour + écran 14" Acer : 4 500 F ou 4 000 F ss 14". Tél. : 01 30 96 00 70 Vincent.

Dép. 78. Vends processeur Cyrix 200 : 500 F. Tél. à Florian au 01 30 51 04 42.

Dép. 83. Vends ensemble carte mère CM ABIT PR5B 512 Ko + cpu 6X86 200+ avec ventil. (sous garantie) + G. tour, DD 1Go, CD 4X, 32 Mo RAM, clavier, souris, lecteur : 3 500 F. Tél. : 04 94 28 10 03.

Dép. 84. Vends Joystick F16-combatstick + pro-throttle 1 000 F. Etat neuf. Gilles au 04 90 79 02 61.

Dép. 84. Vends carte S-VGA Cirrus logic GD5446 PCI 64 bits (16M couleurs) 2Mo 100 F (ports compris) Tél. : 04 90 26 02 38, demander Sylvain après 18h00.

Dép. 88. Vds Gamepad Sidewinter avec drivers : 200 F modem + accessoires 250 F, carte SVGA 1Mo 90 F. Ecrire à M. Richardot Pierre, 30 Rte Gde-Cote, 88340 Val-d'Assol. Cherche aussi contact sur PC-CD, possède graveur.

Dép. 91. Vds écran 21" entrée vidéo BNC ou 15 br : 3 500 F ; 2x8Mo de RAM EDO : 300 F ; table traçante HP 7550A A3, 8 stylos : 2 500 F ; imprimante mat Fujitsu DX2200 136 col intro 2bac, couleur : 600 F. Tél. : après 20h ou 01 64 57 84 19, Romain.

Dép. 91. Vds ordinateur complet (sauf souris) P166 16Mo EDO 256 Ko cache carte vidéo Diamond Stealph 3D 3000 4 Mo, 3Dfx 4 Mo, lecteur CD 8X, écran Sony 17 pouces (vieille version), carte mère (vieille version), carte son compatible SB, moyenne tour 230W, clavier + direct X5 + 2 paddles + enceintes 2X120W + jeux + DD 2,5 Go : 9 000 F. Tél. : 01 60 84 23 78 Aymeric.

Dép. 91. Vends écran 20" Eizo model SVGA 9400i : 4 300 F. Recherche écran 17". Contacter Laurent au 01 60 84 55 27.

Dép. 91. Vds AWE 32 PnP tbe : 690 F. Vds MGA Mil 2Mo tbe. Contacter Jean-Yves : 01 69 31 02 42.

Dép. 91. Vds Cyrix 166+, HD 2,1Go Qfireball + 32 Mo + cm Hxgygabyte, Sound Blaster 32 PnP, Matrox Mystik 4Mo CD 12X boîtier moyen tour prix 6 500 F ferme possibilité de payer en 6 fois. Tél. : 01 69 03 41 78 sous garantie constructeur.

Dép. 92. Vds Matrox M3D + boîte et CD install + de 20 démos + MOK + Ultimate Race contrôleur 30 PowerVR PCx2 PCI. Achetée 890 il y a 2 mois vendu 650 F. Contacter François au 01 46 38 06 13 ou kabby au 06 69 22 21 47.

Dép. 92. Vds uc P133 + cm Pentium + 16 Mo EDO + 1,2 Go + cs SB16 + M. Myst. 2Mo + 1,44 Mo + CD Sony 16X + modem 28800Bps + jeux + boîtier 3/2 + clavier + souris + joystick + logiciels microsoft + licenses, 5 000 F, Tél. : à David après 18h au 01 47 38 65 23.

Dép. 92. Vds P120 256 Ko + 16 Mo DD 1,2Go CD 4X vidéo Matrox Mill 2 Mo + SB16 + hp souris Ms + clavier + joystick + boîtier Mtour + jeux + logiciels 3 500 F sans écran. Tél. : 01 47 56 15 75.

Dép. 92. Vends : 2X8 Mo de RAM EDO : 300 F. Processeur P133 : 550 F, P166 : 650 F, P233MMX : 2 000 F. Console Saturn + 2 pads + gun + jeux + adaptateur 1 000 F. Casio FX 8700G : 16 Ko de RAM : 250 F. Demander Wassim au 01 40 85 96 03.

Dép. 93. Vds Cyrix P166+ : 300 F, CD Sony 8X : 300 F, carte mère Intel 430VX : 300 F. Demander Stéphone au 01 48 29 01 70.

Dép. 93. Vds 4 barrettes 8 Mo RAM 32 bits 400 F le tout, carte ISA UART 16550 100 F, scanner à main N&B Primax 400DPI Twain avec logiciel OCR 100 F. Tél. : Christian au 06 07 94 00 66 ou au 01 43 08 10 66 après 19h.

Dép. 93. Vds cm + cpu75 : 550 F, vds modem Dlitec 336DD + docs, logiciels et tous les drivers encore sous garantie (2 ans) : 650 F. Tél. : 01 48 49 71 71 après 17h30 demander Thierry.

Dép. 93. Vds P200 32 Mo EDO, DD 2,5Go, Mystique 2 Mo CD Philips 12X écran 15" carte son 16 bits 11 000 F. Tél. : 01 48 61 22 42 demander Nicolas à partir de 19h.

Dép. 94. Vends processeur Cyrix 6X86 P166 350 F 4 barrettes RAM 8b 1Mo 60 F chaque . Cherche corresp sur zip 100. Teigny J-F, 240 av des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.

Dép. 94. Urgent ! Vends Maxi Gamer 3Dfx, jamais servie encore sous emballage achetée 1 190 F. Vendue 750 F. Vends aussi modem USR 56 000, prix int. Tél. : Cyril Beaufrère au 01 48 81 60 26. Merci d'avance.

Dép. 95. A vendre bar 32 Mo SDRAM 4clock DIMM neuve. Prix 650 F. Tél. : 01 30 76 76 27 (rep).

Dép. 95. Vds carte DX4 100 500 F + lecteur CD-ROM 4X : 200 F + carte son 100 F carte vidéo PCI 1 Mo 200 F. Tél. : 01 34 42 16 57 ap 18h demander J-Luc.

Dép. 99. Vends Sidewinder Force Feedback Pro avec 2 jeux tout neufs, très peu servi 900 F. Tél. : 01 64 56 16 06 le soir (19h).

AUTRES VENTES

Dép. 18. Vds CDI 470 carte vidéo intégrée + 6 CD (jeux films) + télécommande, permet la lecture des CD audio, peu servi. Vendu 900 F à déb. Tél. : 02 48 75 05 66 heures de repas.

Dép. 59. Vends Playstation + manette + CD démo + 1 memory card 360 slot le tout : 800 F. Tél. : 03 20 79 48 71 après 19h.

Dép. 59. Vds Amiga 1200 + carte 2 Mo Fastram + horloge + joypad CD32 + jeux et utilitaires + disque dur Quantum 170Mo SCSI + 50 revues, le tout 2 000 F à débattre. Tél. : 03 27 24 15 44.

Dép. 66. Vds Amiga 1200 + moniteur stéréo + 2 lecteurs externes + 2 disques durs 980 Mo + imprimante couleur + jeux + Amiga 500 2 000 F. Gispert Georges, 9 av du Haut-Vernet, 66380 Pia. Tél. : 04 68 63 16 04.

Dép. 69. Vds Amiga 500 bon état + manettes + jeux très bonne offoire prix : 500 F à débattre. Demonder Benoît au 04 72 36 97 94.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels. Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 89 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

CD-ROM PC
Compatible Windows® 95



I-WAR

entrez dans la légende

ocean

PARTICLE SYSTEMS

PC JEUX : 94%



JOYSTICK : 86%



GEN4 : ★★★★★ HIT

PC TEAM : 93%

PC MAG LOISIRS : 18/20